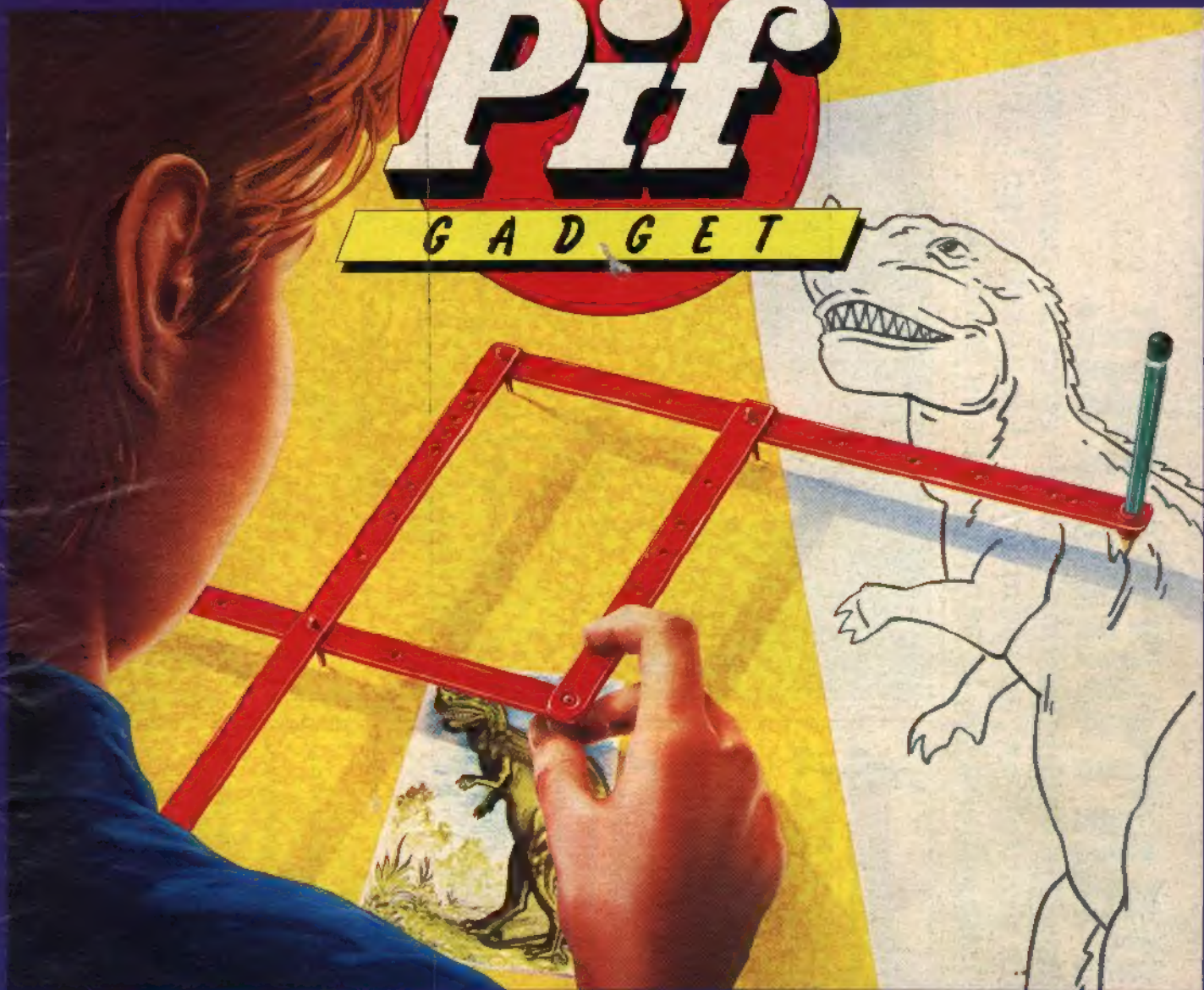


HEBDOMADAIRE 37^e ANNÉE 7 F TTC TVA 4 %. ALGÉRIE : 4,20 DA. 375 CFA.
CANADA : \$ 1,50. ESPAGNE : 125 PTAS. BELGIQUE : 50 FB. HAÏTI : 7,50 G.

ITALIE : 1.800 L. MADAGASCAR : 500 FMG. MAROC : 6 DH. SUISSE : 3 FS.
REUNION : 9,80 FF. TAHITI : 180 CFP. TUNISIE : 600 MILLIMES. 1699

Pif

GADGET



LE PANTOGRAPH

Il agrandit et réduit fidèlement toutes les images que tu voudras



GRAND CONCOURS
« L'Histoire,
tu connais ? »
2^e semaine
Découvre les erreurs
et gagne un voyage
au pays des Pharaons



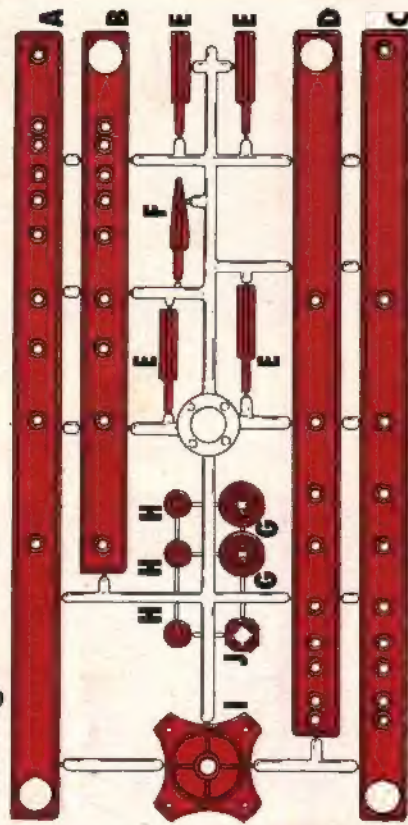
« **FOXY
SUPER-STAR** » :
ces animaux
qui font
de la « pub ».

M 2806 - 661 - 7,00F N° 661

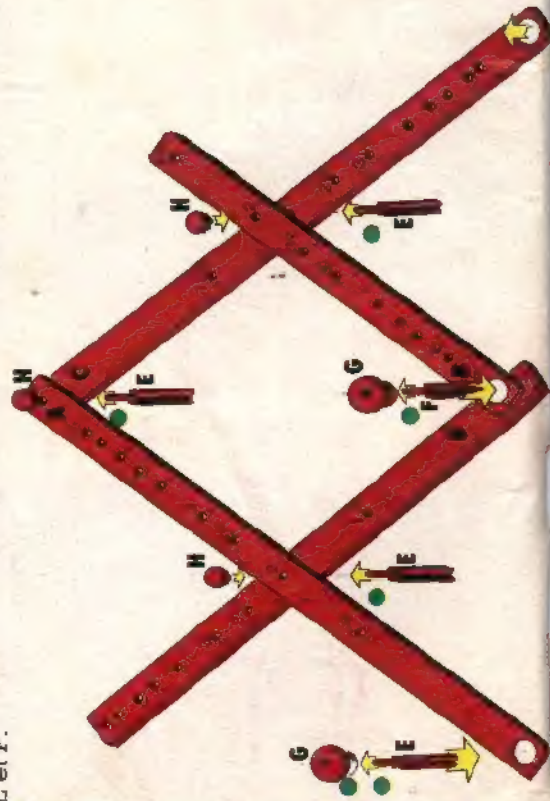
LE PANTOGRAPH

Comment dessiner ce monstre préhistorique ? Facile avec ton pantographe.
Tu peux agrandir, reproduire exactement ou réduire tous les dessins qui te plaisent.
Un artiste sommeille en toi, le pantographe le réveille...

Montage

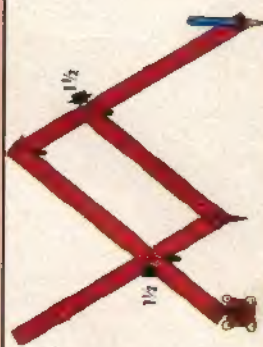


1. **Matériel nécessaire :** ciseaux, lime à ongles, savon, punaises ou ruban adhésif.
 Détache avec les ciseaux toutes les pièces et lime les excroissances des points d'attache ainsi que le petit trait de matière sur les axes des pièces E et F.



Pour agrandir

Règle ton pantographe comme indiqué sur le croquis. L'agrandissement le plus grand est obtenu sur la position 1 $1/2$. Sur les positions 2, 2 $1/2$ ou 3 il devient de plus en plus petit.

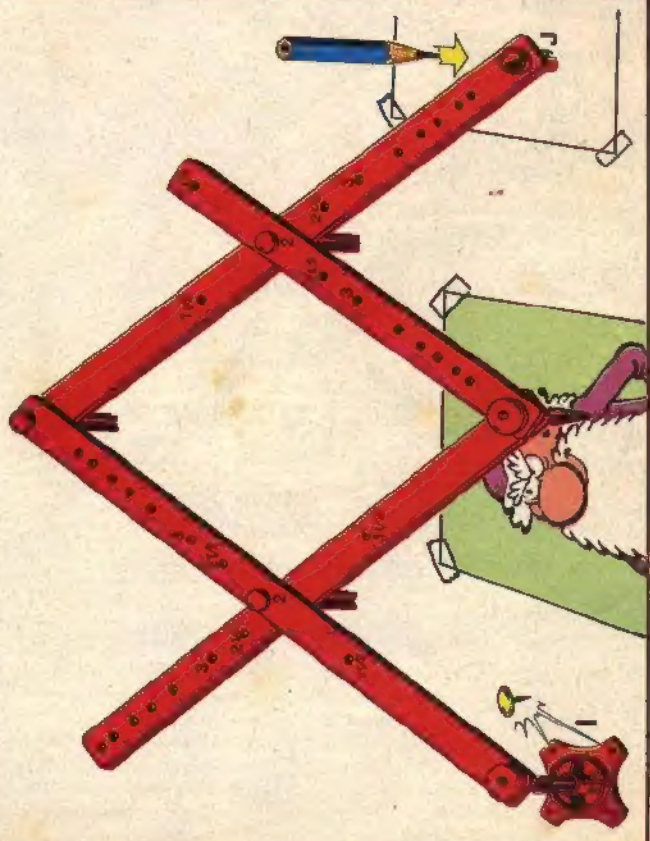




2. Passe du savon (surtout pas d'huile) sur les axes des pièces E - F - G et J (voir dessin ●).
3. Monte les 4 bras du pantographe - A - B - C - D. Pour t'aider à les repérer, les lettres A, B, C sont gravées sur le gadget. Maintiens les bras en enfonçant les quatre pièces E et les deux pièces G. Il ne reste plus qu'à poser les "boutons" H et à mettre en place les éléments F, I et J (stylet de lecture, support et porte-crayon). Ton gadget est prêt à fonctionner. Ainsi monté, il est en position d'agrandissement.

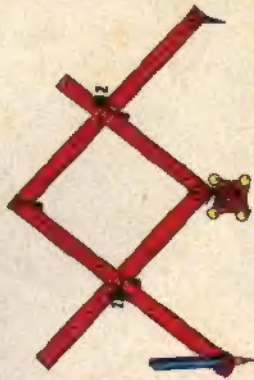
Fonctionnement

Fixe sur une surface plane et dégagée, le dessin à reproduire et la feuille blanche. Place un crayon à mine grasse ou un crayon feutre dans le support J. Cherche alors le meilleur emplacement du support I, afin que ton dessin soit réalisé sans bouger le support I. Tu peux le maintenir avec la main ou mieux avec des punaises ou du ruban adhésif. Ton crayon doit reposer sur la feuille blanche et la pièce F, guidée par ton autre main va suivre le contour du dessin.



Pour reproduire :

Mets le support au centre entre J à gauche et F à droite et place les bras sur la position 2.



Pour réduire :

Mets le support à gauche, le crayon au centre et la pièce F à droite.

La plus petite réduction est obtenue sur la position 1 1/2. Pour grandir sur les positions 2, 2 1/2 et 3.



Conseils pratiques

Ton dessin est maintenant reproduit, agrandi ou réduit. Avec un crayon ou un feutre, repasse sur le tracé du pantographe et mets en couleur.



SEUL L'ARBITRE ELECTRONIQUE PEUT LES DEPARTAGER



L'issue du combat était proche. Après mûre réflexion, le Grand Jules porta son attaque. Il n'y avait plus qu'à attendre le verdict de l'arbitre électronique... Son heureuse réponse rendit à César le sourire triomphant qui n'appartient qu'à lui.

Aujourd'hui, grâce à l'électronique, "Les Stratèges" permettent au plus grandes intelligences de s'affronter.

"Les Stratèges", c'est un nouveau jeu de réflexion et de logique. Tous les bluffs sont possibles. Toutes les tactiques doivent être échafaudées à l'aveugle. Car les joueurs ne connaissent jamais la valeur des pièces de leur adversaire.

Seul l'arbitre électronique peut départager les combattants et désigner le meilleur stratège.

UN JEU ELECTRONIQUE

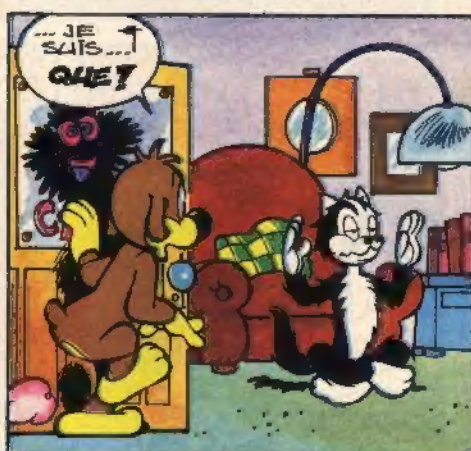
IDEAL





L'INCROYABLE HERC... HULK

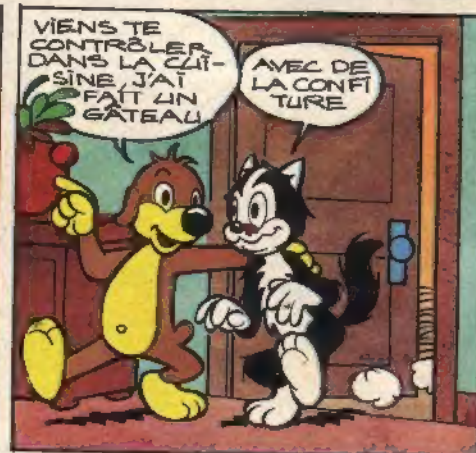
Quand on va voir un western au cinéma... on peut très bien sortir en se prenant pour un cow-boy... Hercule, lui, il lui suffit de lire pour changer de personnalité...

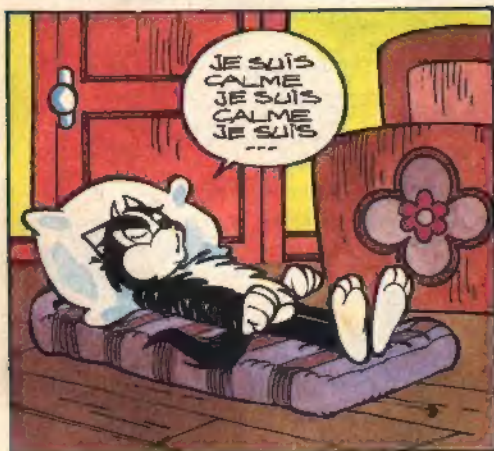
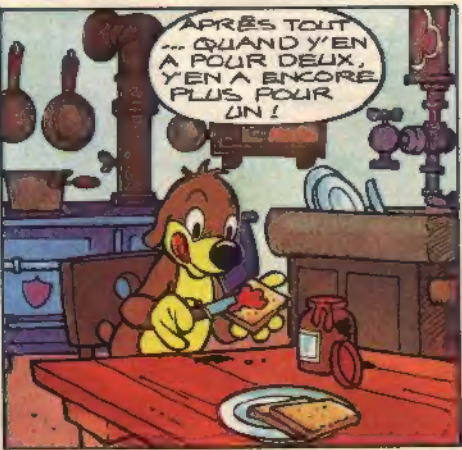


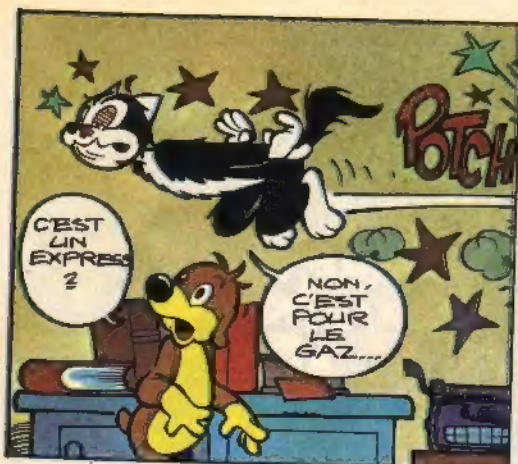
SCÉNARIO : F. CORTEGGIANI

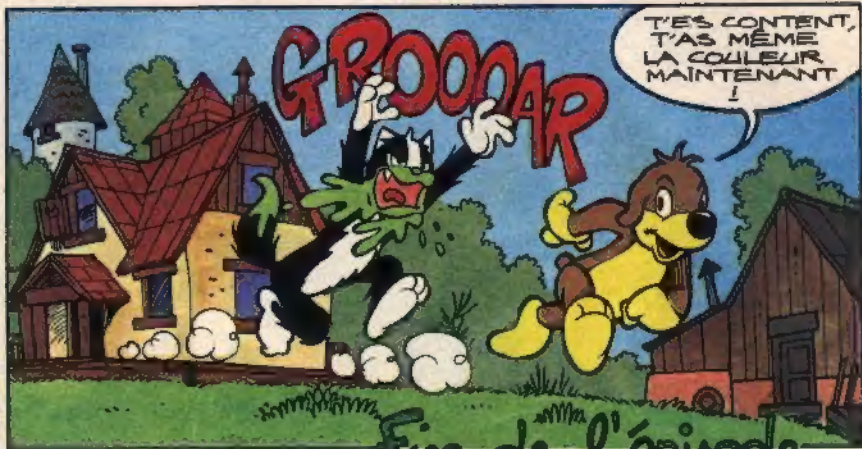
D'APRÈS C. ARNAL

DESSINS : BAURY









Fin de l'épisode

JE BLAQUE

Vous n'avez donc pas pensé à votre pauvre père quand vous avez commis ce vol ?
- Monsieur le juge, je n'ai vraiment rien trouvé pour lui !

Un homme se noie et hurle au secours. Un promeneur s'approche et lui demande :
- Pourquoi criez-vous comme ça ?
- Je ne sais pas nager.
- Moi non plus... et je ne fais pas autant d'histoires...

Un gangster retiré des affaires questionne son fils :
- Alors cet oral... comment cela s'est-il passé ?
- Formidablement... Ils m'ont interrogé pendant une heure et je n'ai pas dit un seul mot !

Une diseuse de bonne aventure annonce à un client :
- Jusqu'à l'âge de trente ans vous serez pauvre et malheureux.
- Et après, demande l'homme ?
- Vous y serez habitué !

Madame Dupont téléphone au docteur, affolée :
- Allô, Docteur. Mon fils vient d'avaler du sable et du ciment. Que faut-il faire avant que vous arriviez ?
- Arrangez-vous pour qu'il ne boive pas !

Eneko Bilbao
29160 Crozon

Nicolas Anquetil
50120 Equeurdreville

André Dang
75007 Paris

Laurent Attia
94000 Créteil

Jean Christophe Dartichel
21200 Beaune

★ grand concours ★

COUPE DU MONDE 1982

JIMMY
Waddingtons

le football
ELECTRONIQUE
jeu stratégique de réflexion

Comment GAGNER ?

1 Voyage en ESPAGNE + 500 Autres prix

Courez vite chez ton détaillant jeux et jouets. Demandez lui un bulletin de participation "Grand Concours coupe du monde JIMMY". Remplissez-le et renvoyez-le nous. Tu verras, c'est aussi amusant qu'une partie de JIMMY.

VIENS JOUER AVEC L'ORDI DU PÈRE NOËL

**GRAND JEU GRATUIT DANS LES 5 SAM
DU 9 NOVEMBRE AU 24 DÉCEMBRE**



ATEUR

**SAMARITAINE
BRE**

SUPER!
51240 GAGNANTS

240

CHEQUES CADEAUX DE 200F

1000

CHEQUES CADEAUX DE 50F

25000

JEUX DE SOCIÉTÉ

25000

CADEAUX SURPRISE

POUR PARTICIPER, C'EST TRÈS SIMPLE:

- Remplis le bon de participation ci-dessous.
- Découpe-le et présente-le dans l'un des 5 magasins SAMARITAINE au stand du Père Noël.*
- C'est son ordinateur lui-même qui te dira si tu as gagné.

*Pont-Neuf : de 10 h à 18 h. Les autres magasins : de 11 h à 19 h.

EXTRAIT DU RÈGLEMENT

« Ce jeu est réservé aux enfants de moins de 14 ans. Il est doté de 51 240 lots détaillés ci-dessous pour l'ensemble des 5 magasins Samaritaine. • Il est entièrement gratuit et ne comporte aucune obligation d'achat. • En échange des bons dûment remplis figurant dans le catalogue Jouets Samaritaine et l'annonce Samaritaine insérée dans Pif Gadget (n° du 24/11/81), tout participant pourra jouer avec l'ordinateur du Père Noël du 9 novembre au 24 décembre 1981. • Sur simple demande, un bon de participation sera remis gratuitement à tout enfant qui en fera la demande dans chaque magasin auprès de l'hôtesse. • Ce jeu se déroule dans les 5 magasins Samaritaine (Pont-Neuf - Velizy 2 - Rosny 2 - Cergy - La Défense). • Les lots gagnés seront indiqués directement par l'ordinateur. Un même enfant ne pourra gagner qu'un seul lot au total. • Les gagnants recevront leur lot immédiatement par l'hôtesse. En ce qui concerne les chèques cadeaux d'une valeur de 200 F et ceux de 50 F, ceux-ci ne seront valables qu'au rayon Jouets du magasin où le participant aura été désigné par l'ordinateur. Ils devront être utilisés, au plus tard, le 24 décembre 1981. • Le règlement complet de ce jeu a été déposé chez Maître Desagneux, Huissier de Justice à Paris. »

**BONNE CHANCE
A TOUS**

BON DE PARTICIPATION

A DÉCOUPER

**GRAND JEU GRATUIT
DANS LES 5 SAMARITAINE**

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE COMPLÈTE : _____

Samaritaine

PONT NEUF - VELIZY 2 - ROSNY 2 - CERGY - LA DÉFENSE

AGE : _____

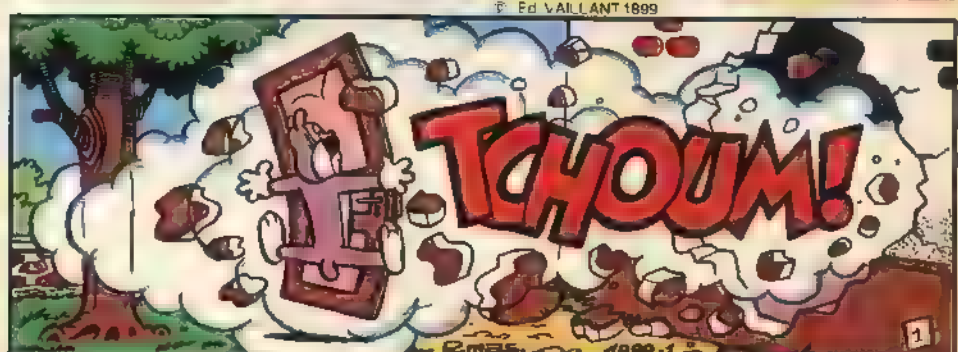
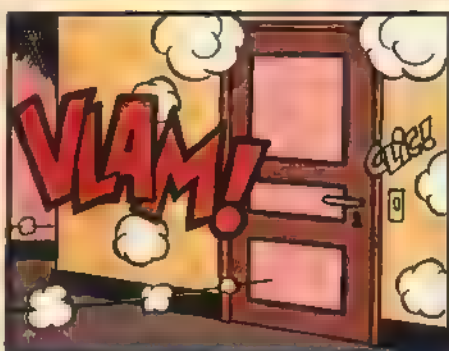
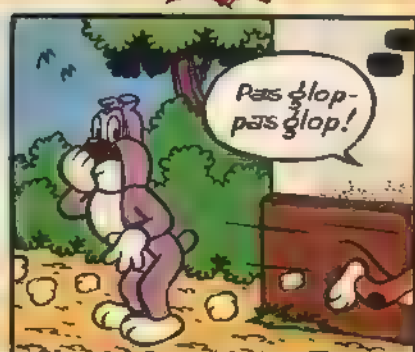
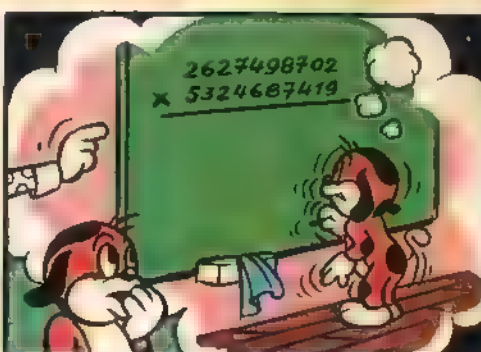
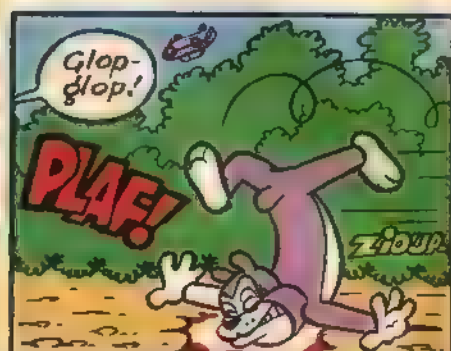
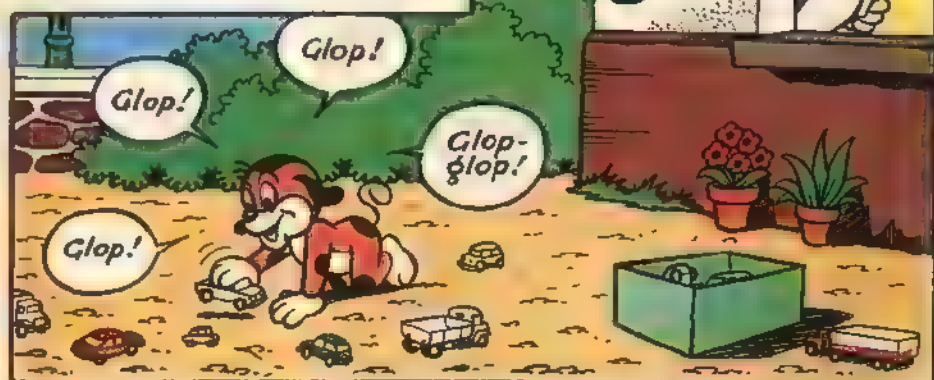
SEXE : _____

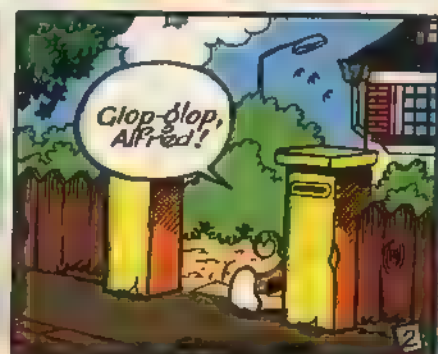
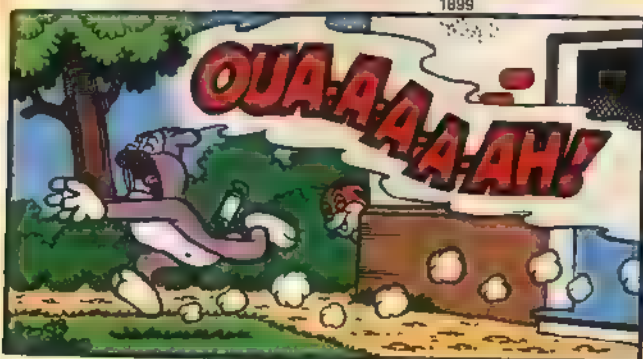
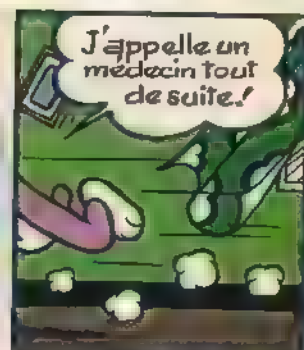
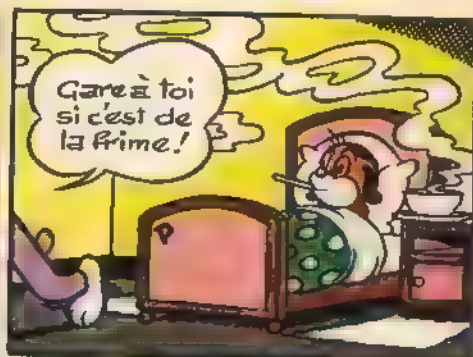
PIFOU

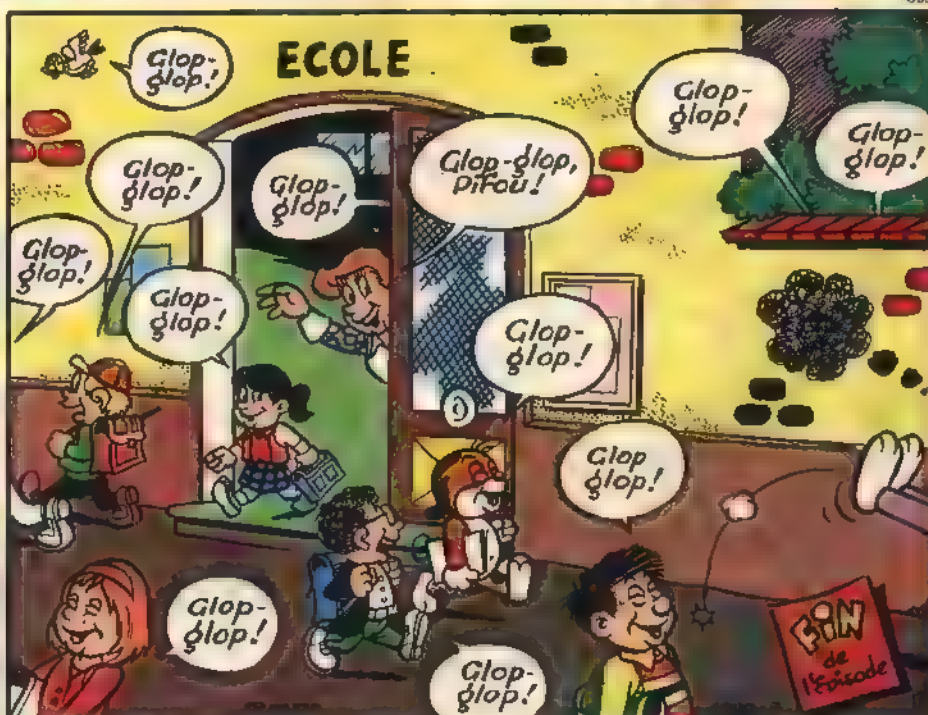
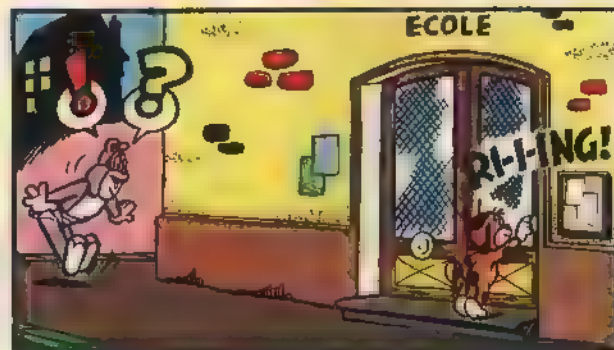
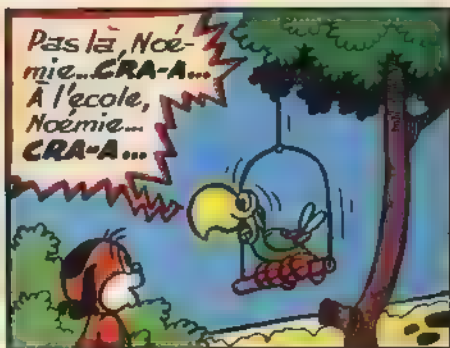
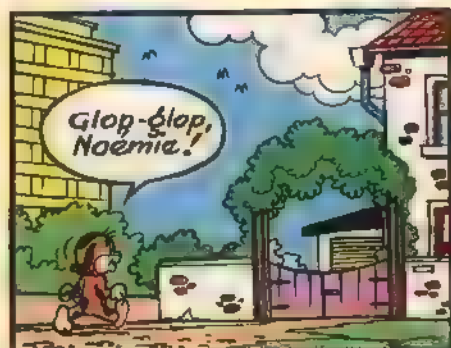
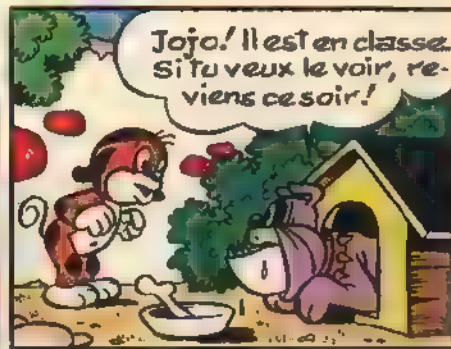
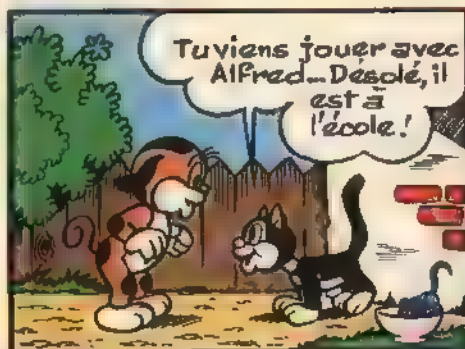
"Tire-au-flanc"

"Glop" par ci... "Pas glop" par là...
du matin au soir et à longueur
d'année... Il ne sait dire que ça...
C'est casse-pieds,
mais ça va
changer!

PIFOU. Hou-hou...
J'ai une bonne
surprise
pour toi!







EN AVANT POUR LES NOUVELLES AVENTURES



SAM,
le chasseur sous-marin



BOB,
le chasseur d'images



ZORRO,
le justicier



ACTION JOE,
le chef du groupe



MARK,
Captain Cosmos



SAM,
le motard




Avec nos yeux mobiles, nos cheveux implantés, notre corps de 29 cm entièrement articulé et nos mains agrippantes, nous sommes de véritables compagnons prêts à vivre avec toi les aventures les plus extraordinaires.



TOUT SCHUSS DANS LE RIRE!

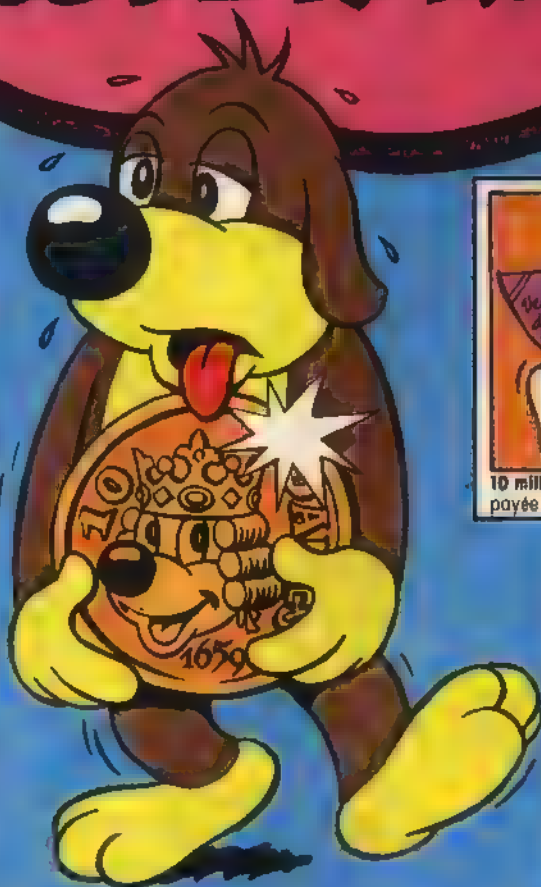
TOUT EN COULEUR



7.80F

En vente chez tous les marchands de journaux **7.80**

LA PIÈCE DE MONNAIE LA PLUS LOURDE DU MONDE PÈSE PLUS DE 19 KILOS !



ABONNE-TOI ET LIS PIF GRATUITEMENT PENDANT 3 MOIS

En t'abonnant aujourd'hui à PIF-GADGET pour 273 F par an au lieu de 364 F, tu économises 91 F (soit 13 numéros ou encore un trimestre gratuit). 52 Numéros pour le prix de 39! Ça c'est génial. Mais ce n'est pas tout. À tout nouvel abonné, j'offre un super album. S'instruire en s'amusant tout en réalisant une économie, voilà ce que propose PIF-GADGET. Parles-en vite avec tes parents!

**EN
CADEAU**
à tout nouvel
abonné un
superbe album
cartonné :
TARANIS
fils de la Gaule



OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

DAM, je souhaite souscrire un abonnement d'un an à PIF-GADGET et réaliser une économie de 91 F. Je recevrai 52 numéros, alors que je vous en paie 39. Vous m'envierez prochainement le super album **TARANIS**. C'est mon cadeau de bienvenue.
☐ France Métropolitaine exclusivement 273 F
☐ Étranger et DOM TOM 365 F
MOM, je préfère souscrire un abonnement à trois mois et réaliser une économie de 39 F. Je joint mon règlement de 39 F. Je joint mon règlement de 143 F (Étranger 199 F). Envoyez-moi en cadeau un **album**.
NOM, je préfère souscrire un abonnement à trois mois et réaliser une économie de 13 F. Je joint mon règlement de 78 F (France exclusivement). Envoyez-moi en cadeau un poster en couleur d'un personnage de PIF-GADGET.
Offre valable jusqu'au 10.12.81

NOM _____
PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____
VILLE _____
Je suis un garçon ☐ une fille ☐ né(e) en 19____
J'établi mon règlement à l'ordre de **BRED/VAILLANT** (et non pas SERP)
Bon à retourner à SERP-Gestion abonnements Pif-Gadget
BP 25 93101 MONTREUIL CEDEX

JE BLAGUE

Un fermier vient consulter le vétérinaire parce que son cheval ne veut plus avancer.

Le vétérinaire lui donne une boîte de pastilles :

- Vous lui en donnez une chaque fois que votre animal refuse d'avancer.

Quelques jours plus tard, le vétérinaire rencontre le fermier :

- Alors ? Et ce cheval, il avance ?

- Je vous crois, répond le fermier. L'autre jour, je lui ai donné deux de vos pastilles et il a filé ventre à terre avant que j'ai eu le temps de l'harnacher...

- Et qu'avez-vous fait ?

- J'ai avalé tout le reste de la boîte pour pouvoir le rattraper !...

Patrick Lazarek
62390 Aux-le-Château

Un monsieur apprend à conduire à son jeune fils :

"Quand le feu est au rouge : tu t'arrêtes.

Quand le feu est au vert : tu passes.

Et si je deviens blanc : tu ralentis !"

Madame Dupont aide son fils à faire ses devoirs. Elle tombe sur un cahier qui a une page entièrement blanche.

- Mais tu n'as rien écrit, sur cette page !

- Evidemment, Maman, c'est la page du calcul mental...

Raphaël Hopner
57490 L'Hôpital

Un commandant demande à un jeune soldat :

- Combien y a-t-il de parties dans un fusil ?

- Deux parties mon commandant, le FU et le ZI !

Eric Lamallé
58170 Lauzy

Un petit garçon, qui a le défaut de toujours exagérer un peu, s'approche de sa mère et lui dit :

- Maman, je viens de voir une souris au moins grosse comme un hippopotame !

- Ecoute, Tom, je t'ai déjà dit 36 milliards de fois qu'il ne faut jamais exagérer...

Pierre Alain Dauby
4200 Ougrie (Belgique)

Un père dit à sa fille :

- Regarde là-haut, sur la colline, c'est un moulin à vent...

La petite fille, après un temps de réflexion, dit à son père :

- Mais, Papa : comment distingues-tu un moulin avant d'un moulin après ?

Tatiana Gaudillat
71100 Chalon-sur-Saône

Un jeune policier passe un examen pour déterminer s'il doit avoir de l'avancement. L'inspecteur-chef lui demande :

- Vous êtes poursuivi par des bandits en voiture. Vous estimez qu'ils roulent à 140 km à l'heure. Que faites-vous ?

- Je roule à 160 !

Henri Larrieu
40320 Geaune



les heures animées de Bayard.

... Pour apprendre l'heure.
Avec ses héros favoris.

Mickey, Heidi, Blanche-Neige, Maya l'abeille, Albatros... Bayard a créé toute une collection de réveils animés avec les personnages favoris de tous les enfants. Vingt héros pour les garçons et les filles, les petits et les plus grands... Vingt héros précis et solides pour apprendre vite à lire l'heure en s'amusant... Vingt héros pour un Noël joyeux et utile.



Le premier réveil de tous les enfants.

BAYARD

En vente chez les horlogers - bijoutiers.

**LES DENTS
DE LA MER CONTRE
LES DOIGTS DE LA MAIN.**



Maintenant,
c'est à toi de jouer contre
le grand requin qui a fait peur au monde
entier. Un faux mouvement et clac!
Le requin te mord les doigts.
Ça ne fait pas mal, mais tu as perdu.

Loisirs Distribution,
Albert Einstein. 93180

MERCREDI 25 NOVEMBRE

mondial

- Le football italien
- Bernd Schuster
- La Yougoslavie
- Brest
- France-Hollande

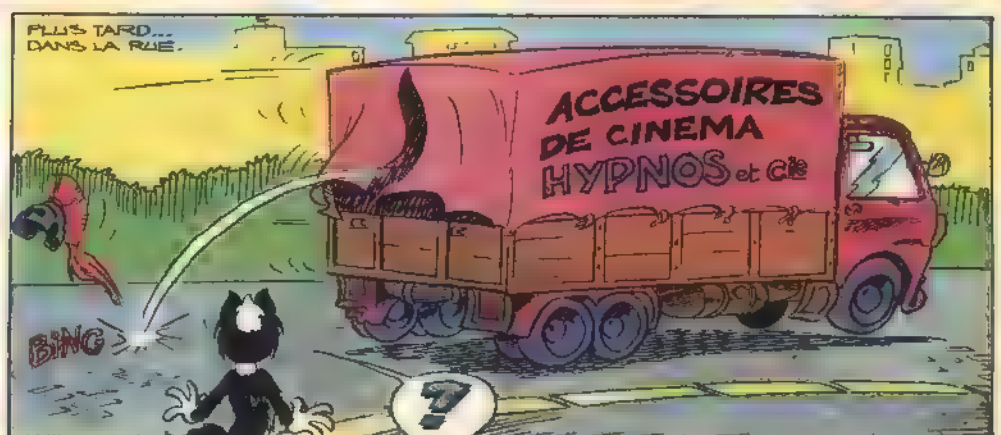
2 POSTERS

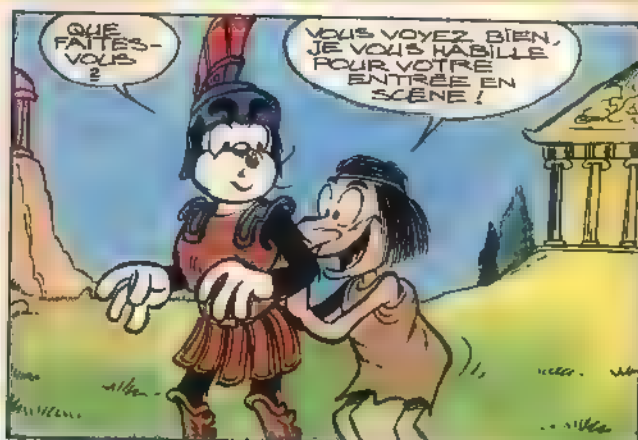
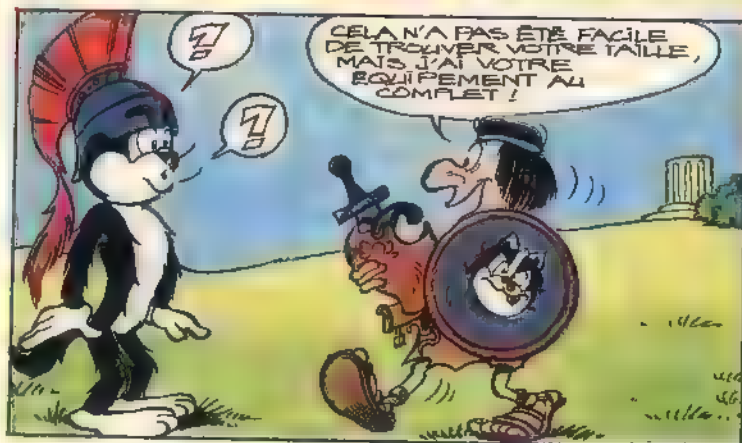
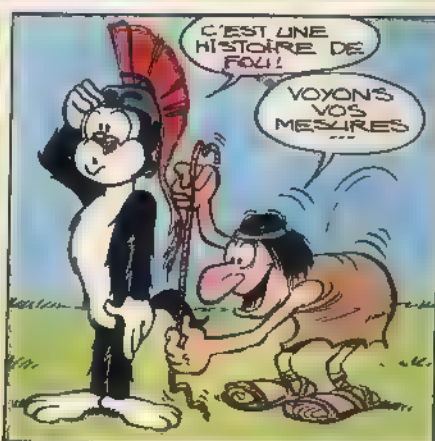
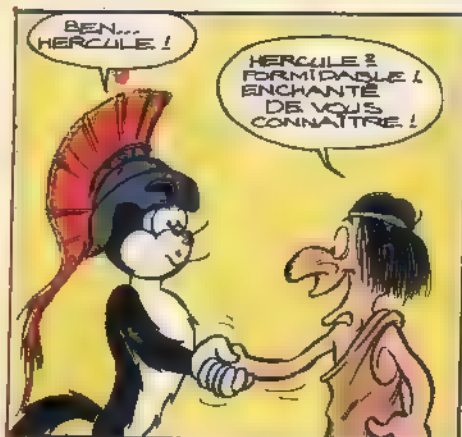
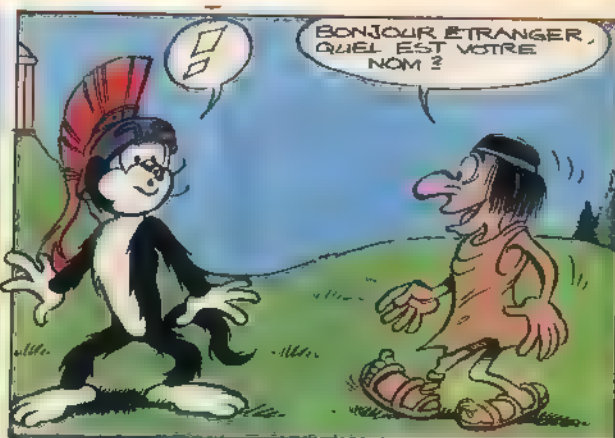
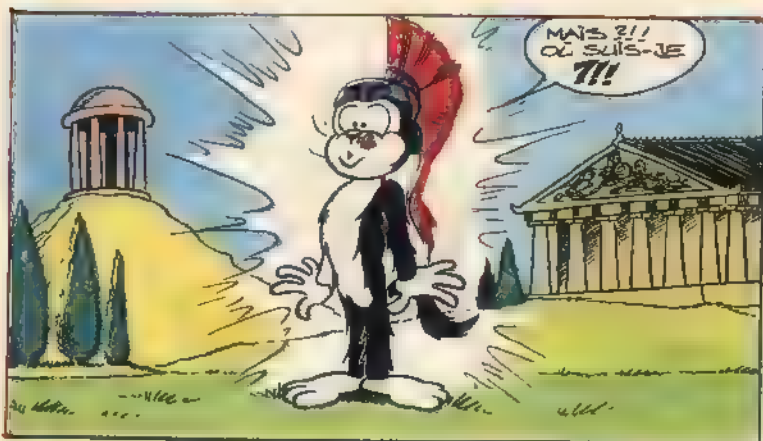


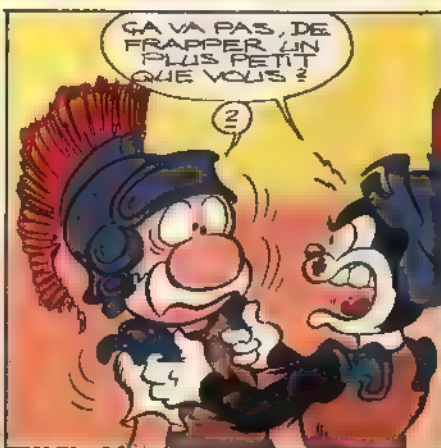
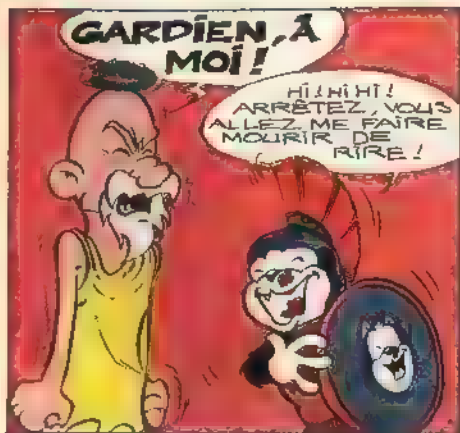
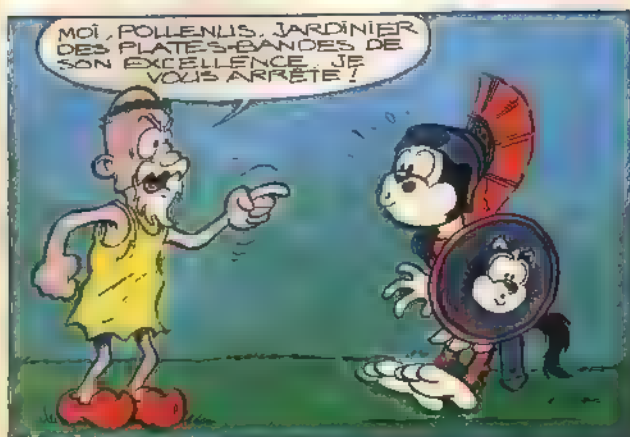
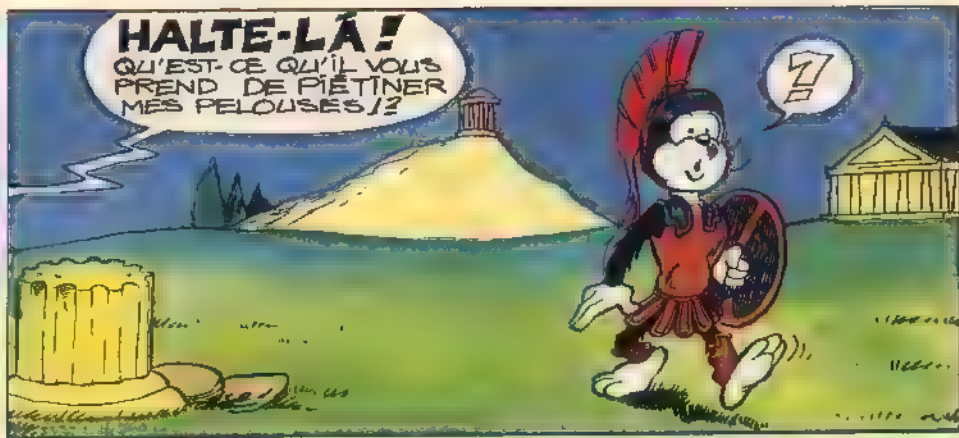
En vente chez tous les marchands de journaux **8F**

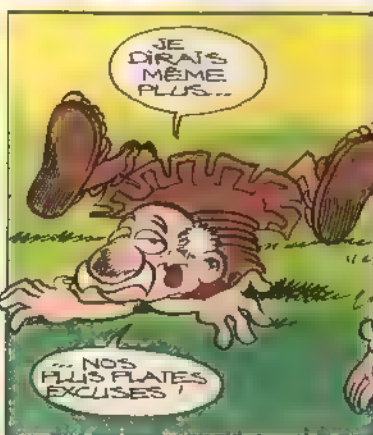
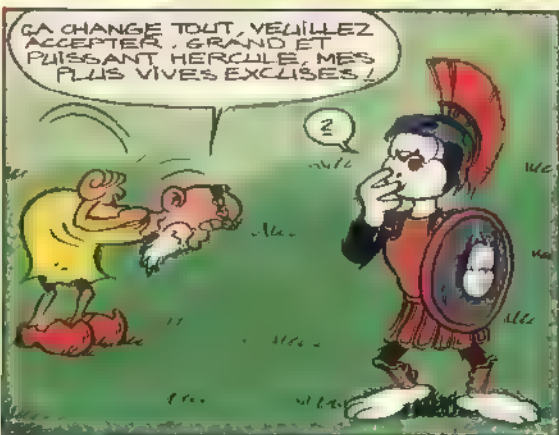
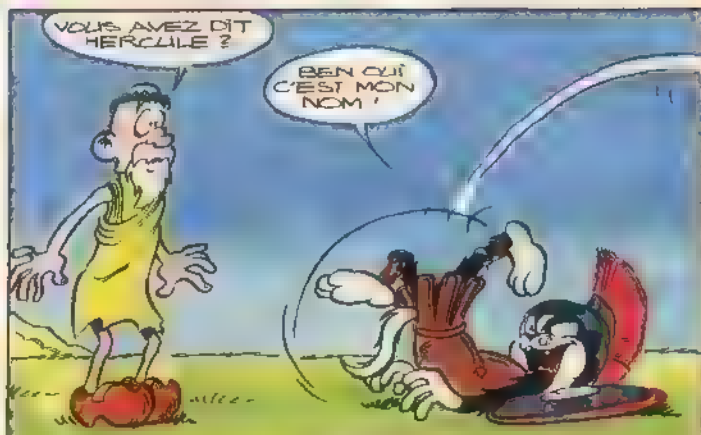
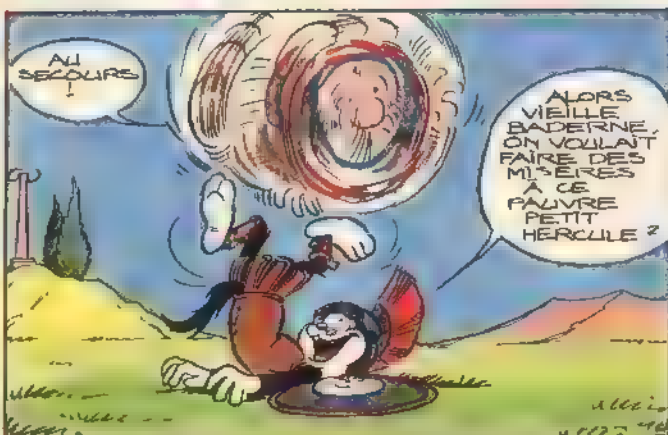
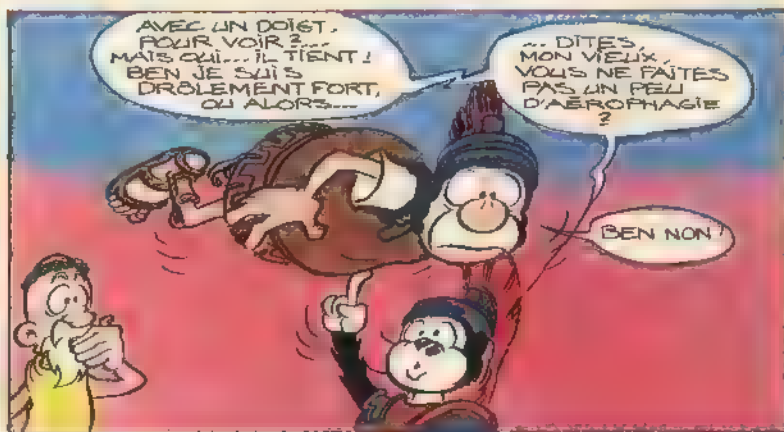
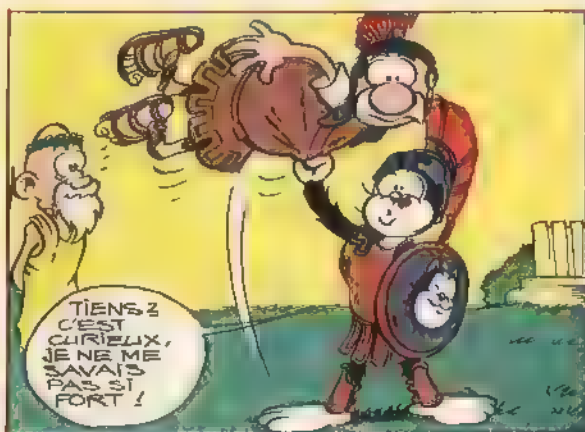
HERCULE LE CASQUE MAGIQUE

SCÉNARIO: YANNICK
D'APRÈS LE PERSONNAGE DE CARNAL

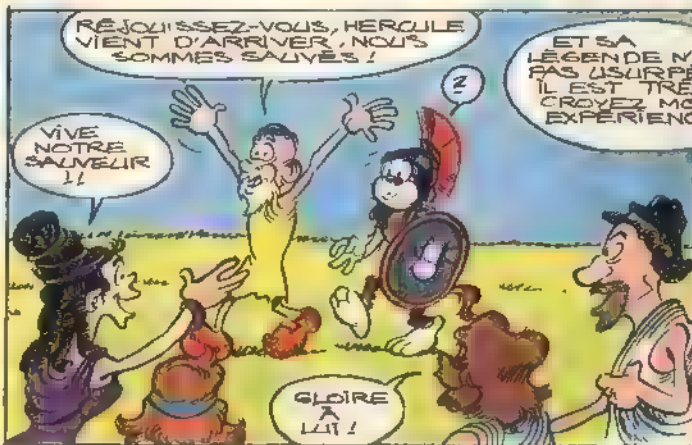


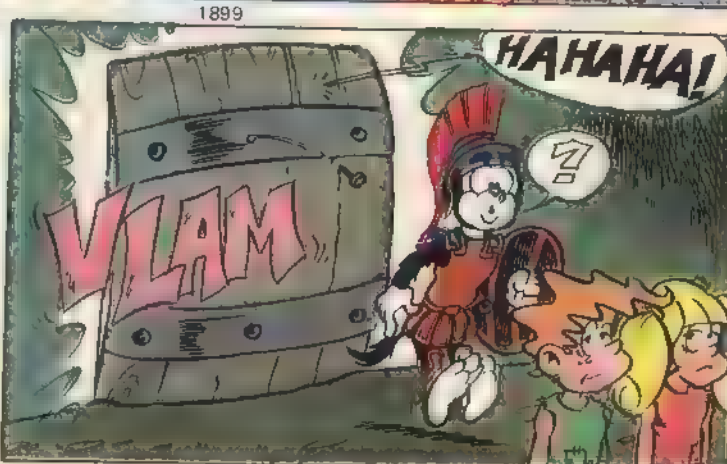
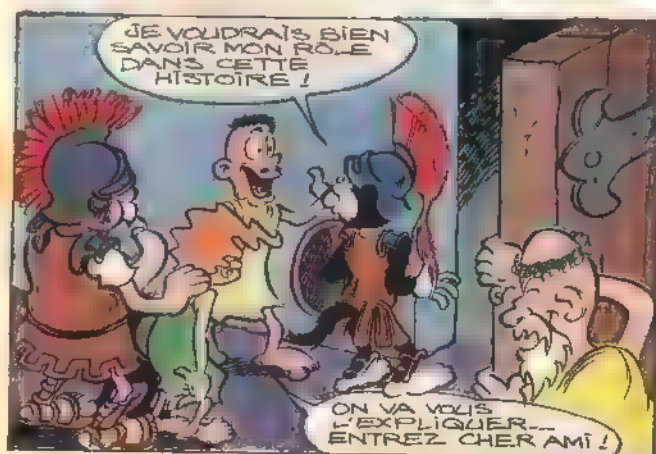
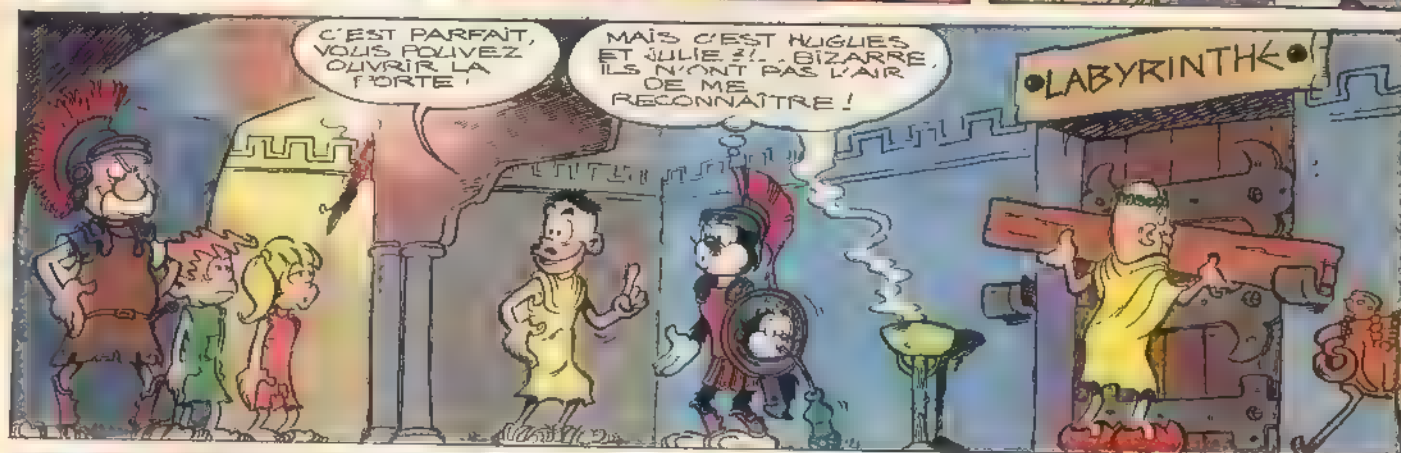
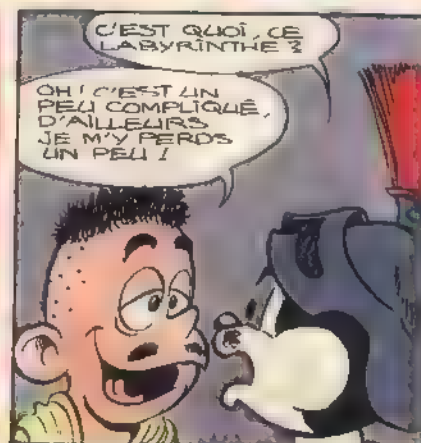
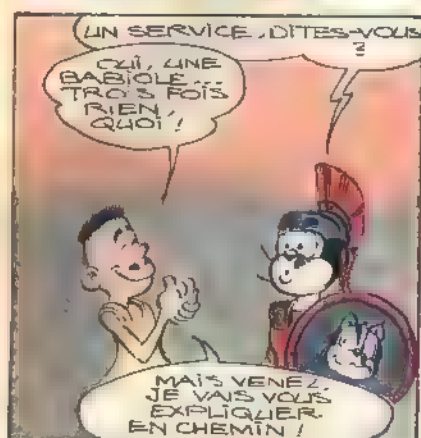
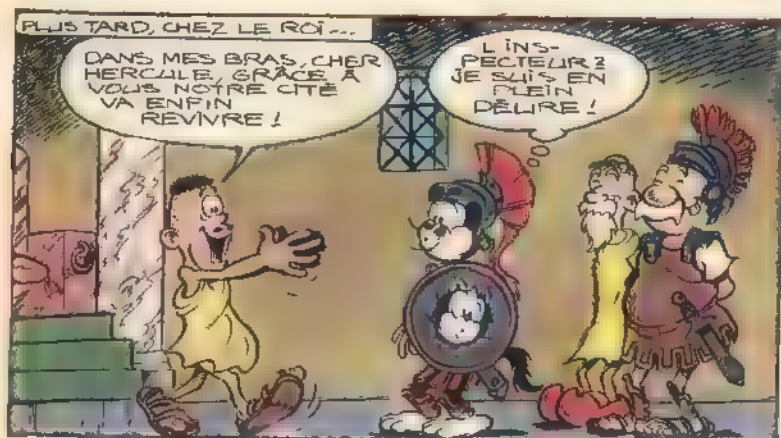


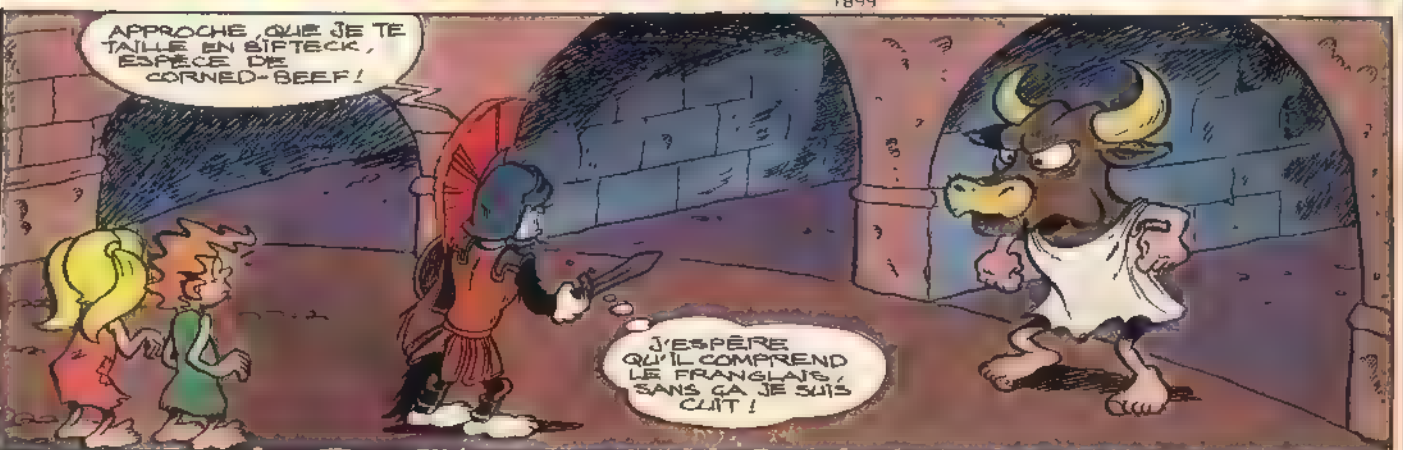
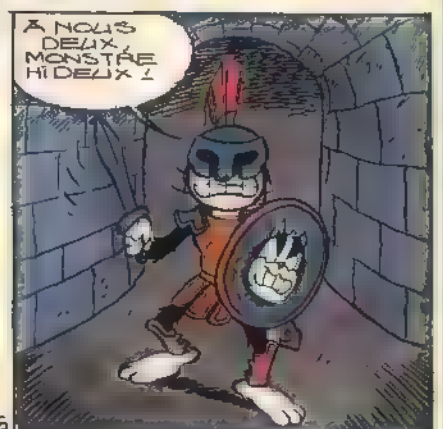
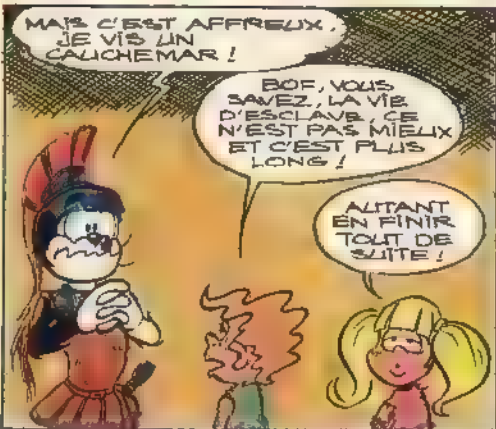
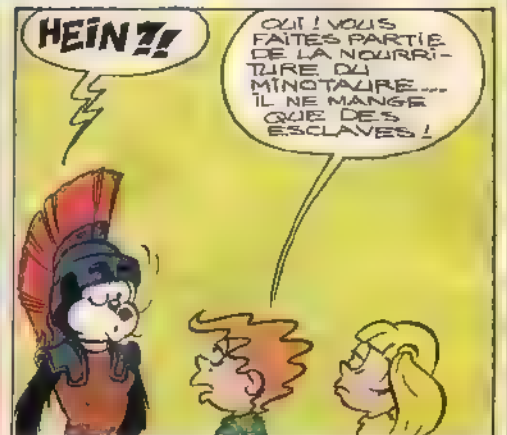
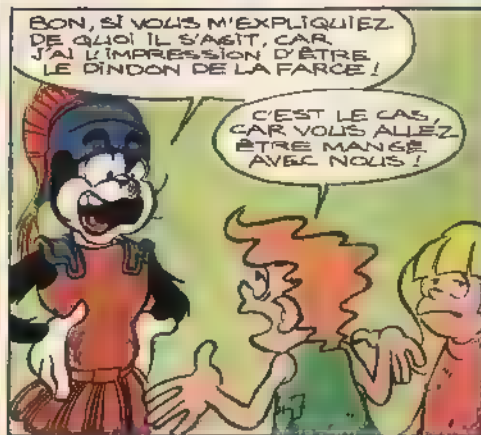
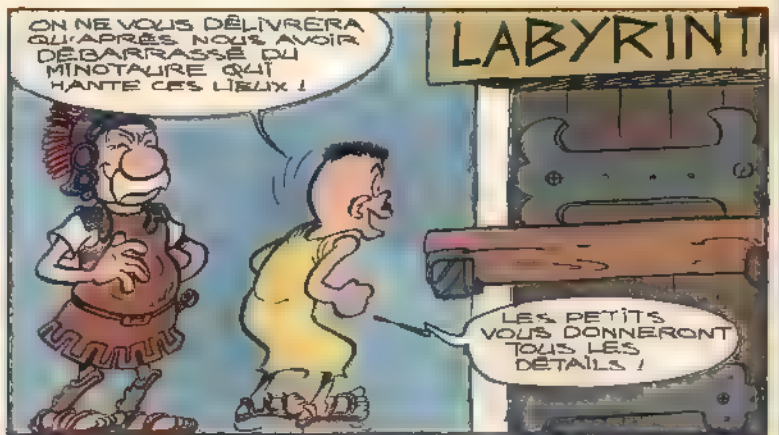
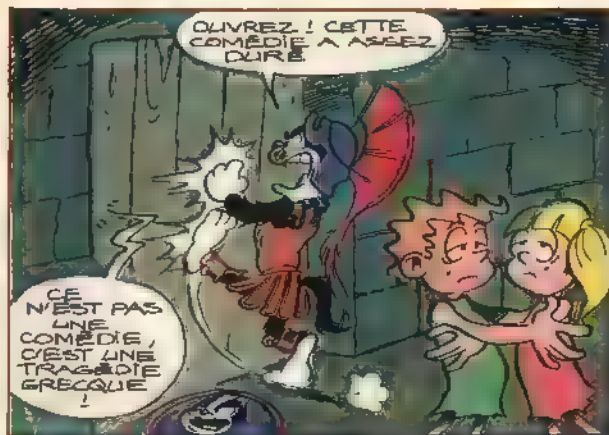


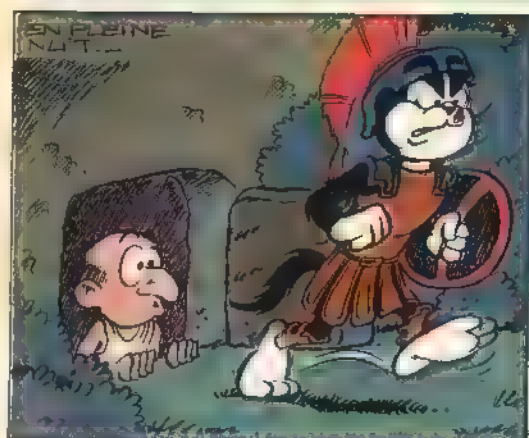
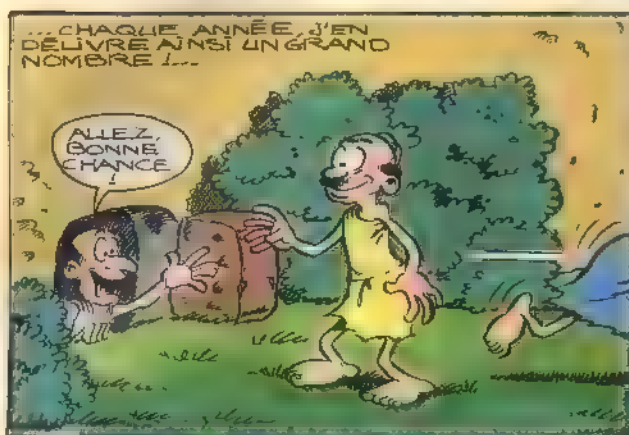
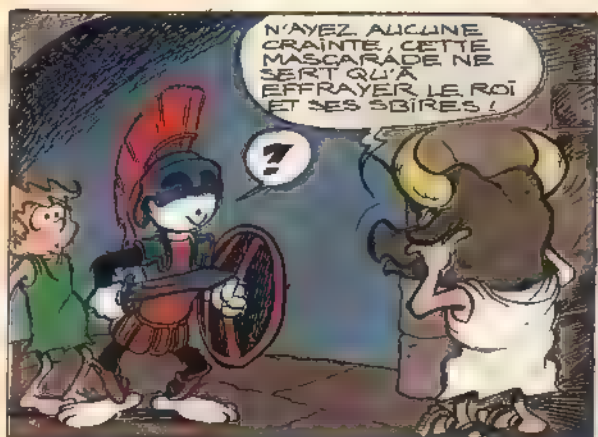


1899

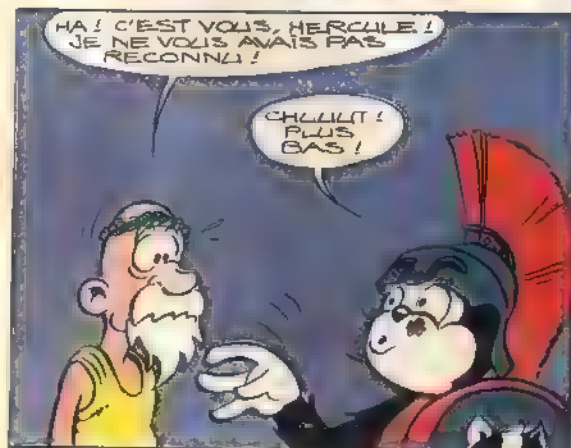


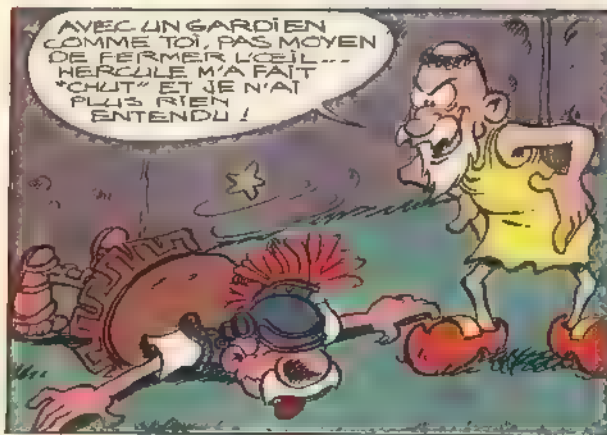
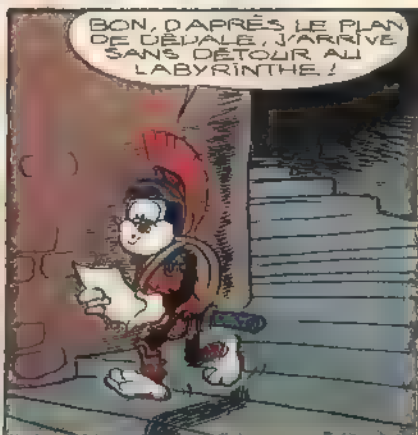
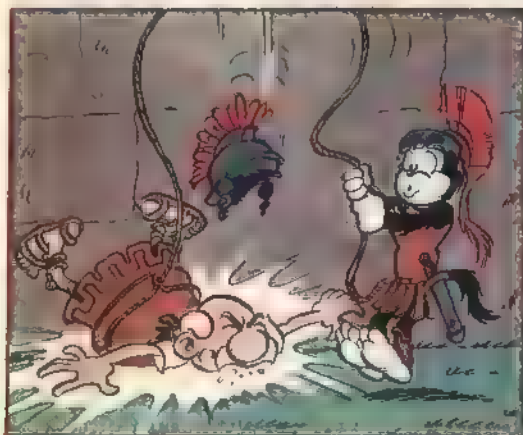
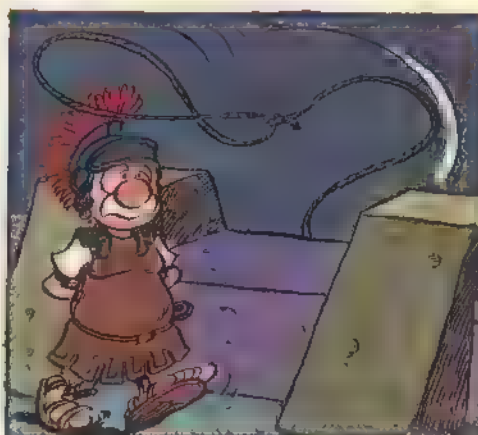




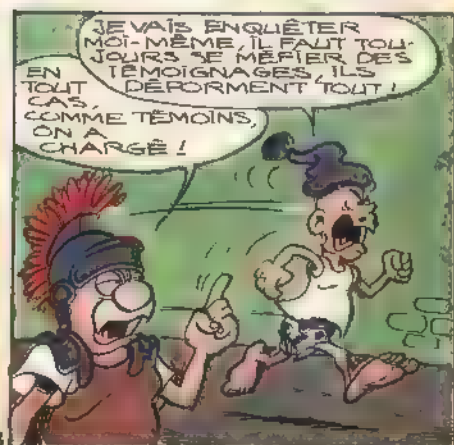
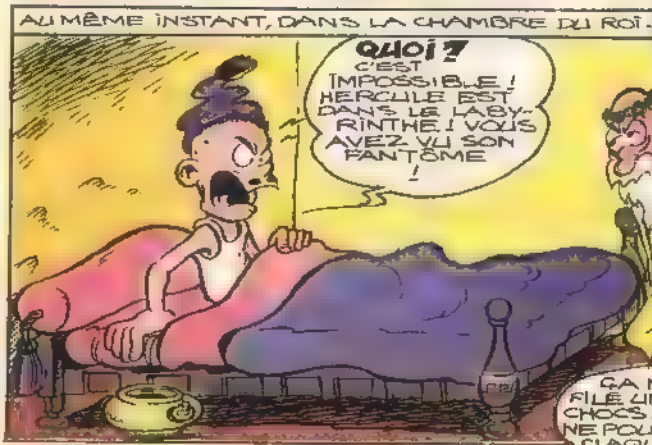


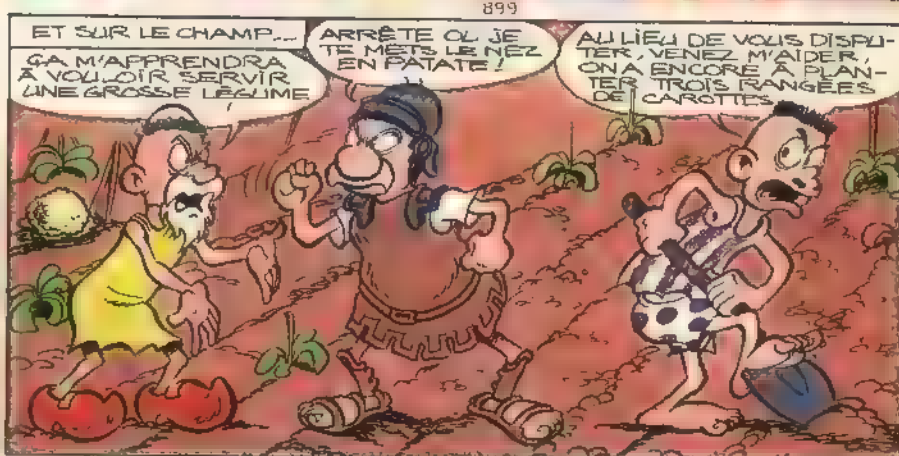
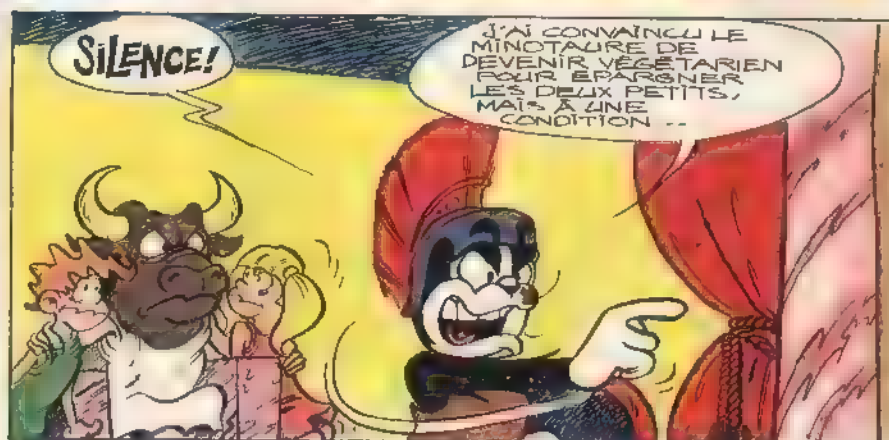
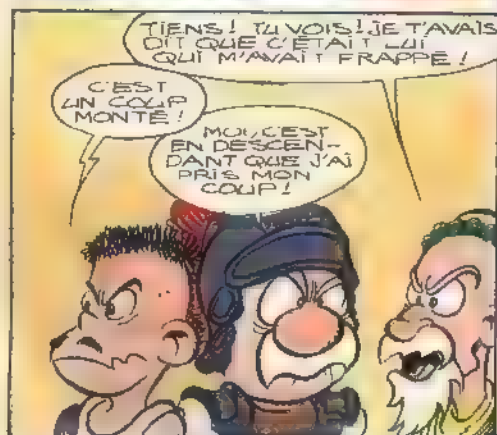
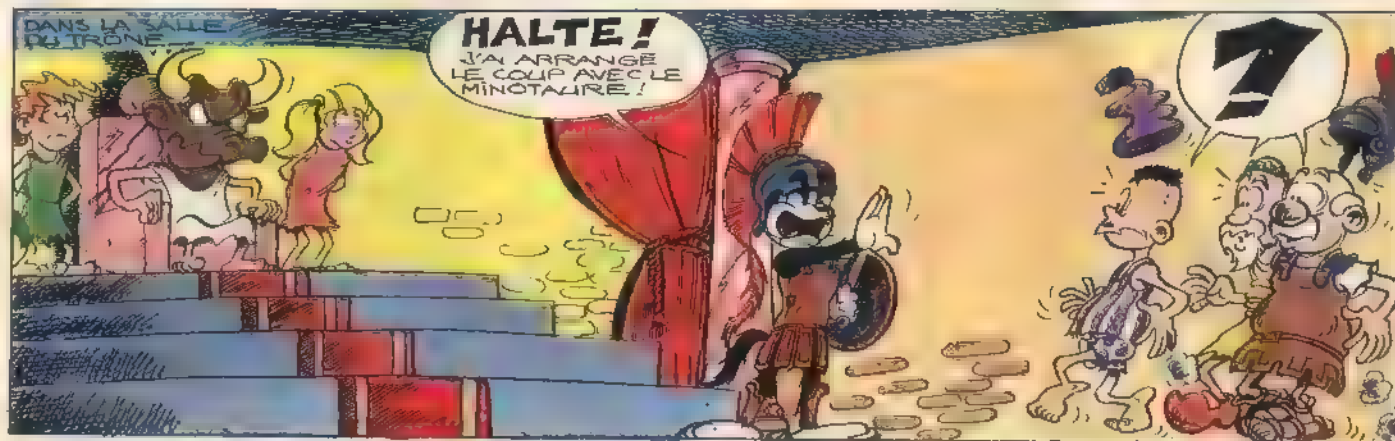
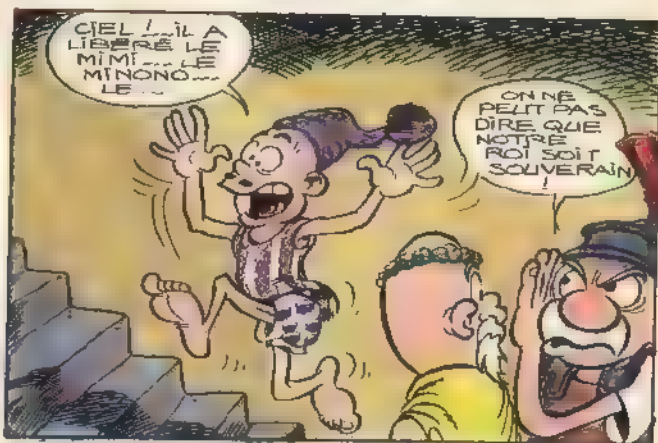
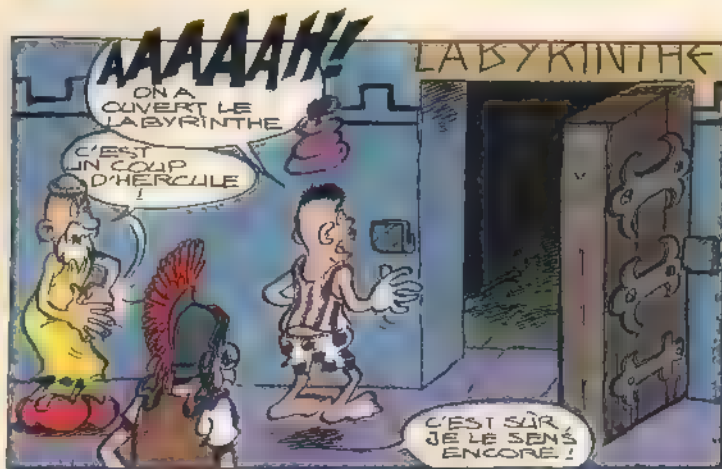
1899

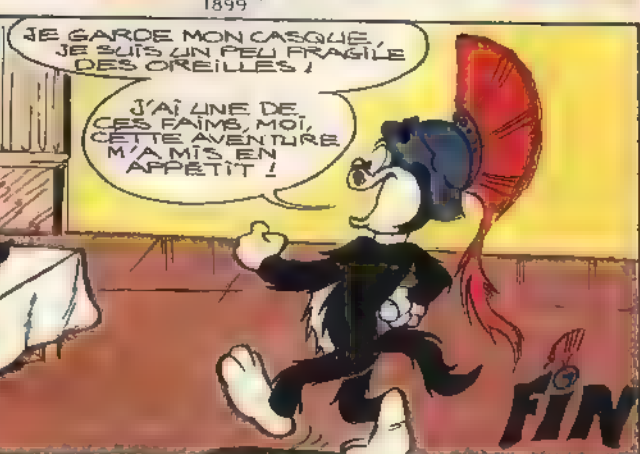
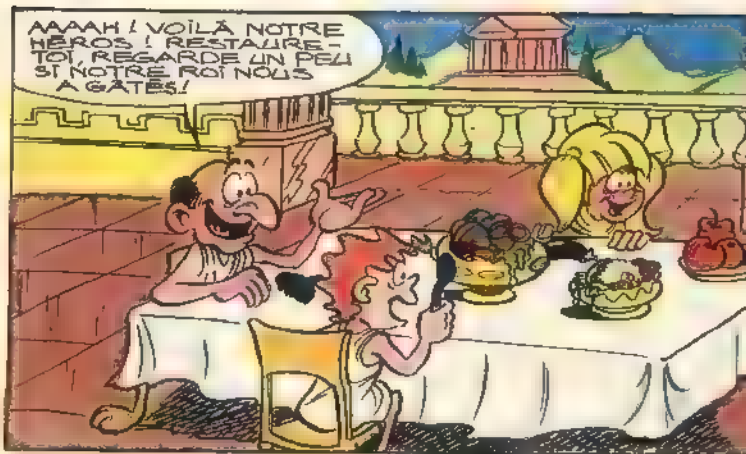
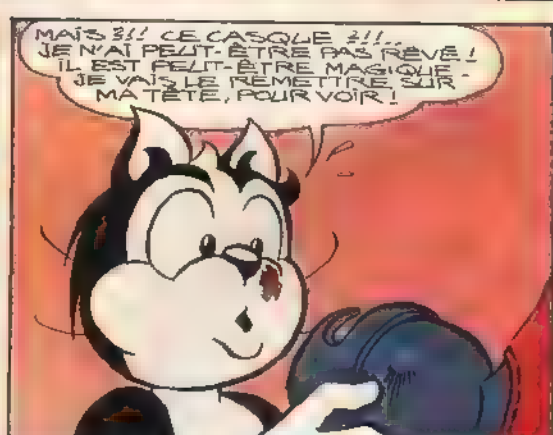
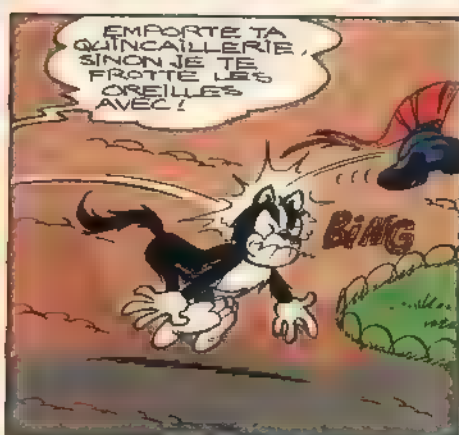
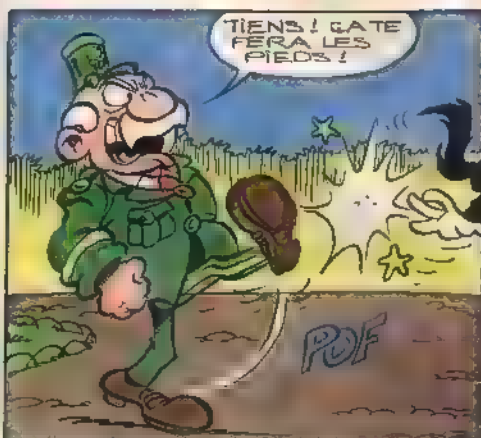
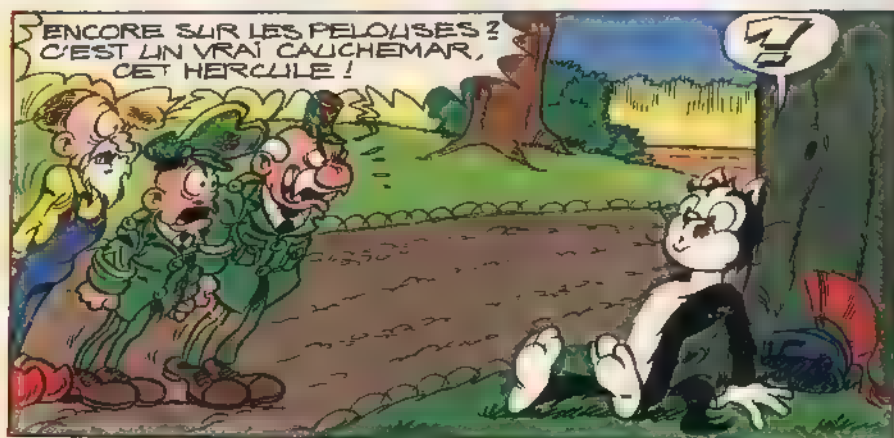
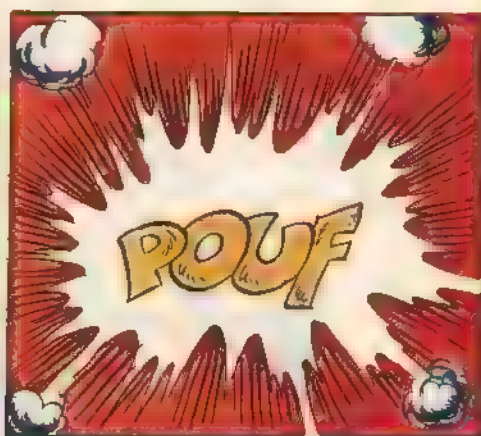




1899









JouéClub • SAI

1^{ère} chaîne française de distribution de jouets

2000 jouets dans nos magasins

50 000 m² de surface d'exposition

10 spécialistes-conseils à votre service




CIRCUIT T.C.R. CAMIONS
5,75 m de piste avec les superbes monstres de la route américains. Sans ramure de guidage. Conduisez librement, débitez, doublez, évitez, le camion-bouchon. Les vraies joies de la conduite.

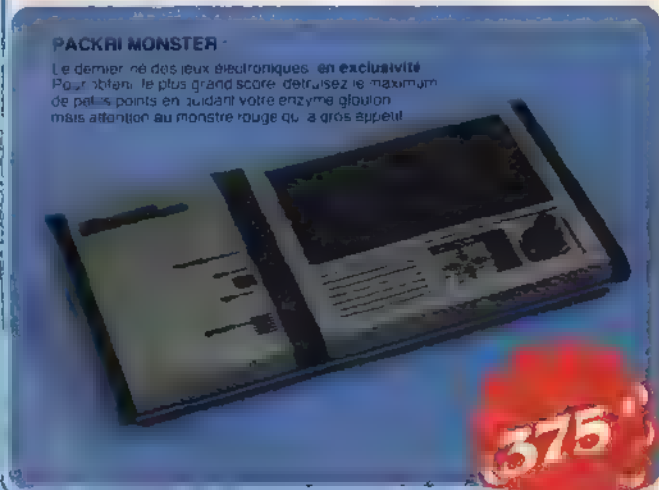
375



COFFRET BÉBÉ CHER PUÉRICULTURE (EXCLUSIVITÉ)
Magnifique nouveau né dormant 48 cm nombreux vêtements plus un porte-bébé très très très bon.

395

Des **prix** sans concurrence... Jugez vous-même !



PACK MONSTER
Le dernier né des jeux électroniques, en exclusivité. Pour obtenir le plus grand score, détruisez le maximum de petits points en aidant votre enzyme glouion, mais attention au monstre rouge qui a gros appétit.

375



BÉBÉ PITCHOUN (EXCLUSIVITÉ)
Le premier nouveau né ultra doux, sur la dos assis, debout etc. Dans et autour des positions un air de musique différent.

375

Demandez notre catalogue **GRATUIT** dans les magasins

JouéClub • SAI

Véritable Guide-Conseil du jouet, vous y trouverez au travers de ses nombreuses pages en couleurs, toutes les nouveautés 81 réparties en 8 rubriques :

Jouets du 1^{er} âge
Peluches et porteurs
Jouets de filles
Filles et garçons

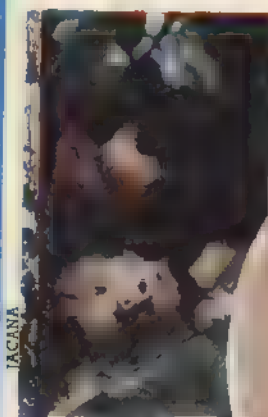
Jouets de garçons
Jeux créatifs et artistiques
Jeux de sociétés
Jeux de plein air

BON GRATUIT
pour un catalogue jouets

JouéClub • SAI

Le présent **BON** donne droit à tout enfant (ou à ses parents) se présentant dans un de nos magasins, à notre catalogue en couleur 1981.

SAI Z. de Torcy • Rue des Epinettes 77200 TORCY • Tél. 005 60 54 • **JouéClub** 26 rue Roger Touzon 33300 BORDEAUX • (56) 50 95 50



Le singe Capucin d'Amérique du Sud.

Un ami précieux

Des expériences sont faites actuellement aux U.S.A. pour donner aux handicapés physiques, en particulier des paralysés, plus de facilité dans leur existence quotidienne. Pour les aider à vivre, on tente de leur donner un ami précieux : le singe capucin. En effet, cet animal originaire d'Amérique du Sud peut remplir le rôle d'aide ménagère, de compagnon de jeu... Ils ont une habileté remarquable et leur intelligence peut être développée. Hellion par exemple, un singe de 3 ans, est devenu l'ami de Rudy, un jeune paralysé. A l'aide d'un tableau de commande qu'il actionne avec son menton, il désigne à Hellion les objets qu'il désire et les gestes qu'il doit exécuter. Il sait allumer et éteindre la lumière, ouvrir le réfrigérateur, apporter un fruit, et aider Rudy pour les repas. Pour le récompenser, il a le droit de prendre des friandises.



Photo - montage de système saturnien.

Ça tourne, Saturne

Ce photo-montage du système saturnien a été réalisé à partir des photographies prises par la sonde américaine *Voyager 1*, lors de son

approche de la planète Saturne.

Au premier plan : on aperçoit Dione, masquant partiellement Saturne; en haut à

droite : les satellites Thétys et Mimas; en bas à gauche : Encelade et Rhéa; enfin : Titan, tout en haut à gauche, sur sa lointaine orbite.

Une Chinoise pas comme les autres

Na Wei est une petite fille chinoise de 13 ans. D'après le journal chinois *Guangmin (Clarté)*, elle est exceptionnelle, puisqu'elle vient de réussir son examen d'entrée à l'Université des Sciences et des Techniques. Ce quotidien affirme aussi, qu'elle savait lire les journaux depuis l'âge



Surdouée ou, une fille comme les autres ?

de... 3 ans ! Est-ce une petite fille comme les autres ? Pas tout-à-fait... Pourtant, comme toi, pendant les récréations, Na Wei adore jouer à la balle et à la danse aux élastiques - un jeu très populaire en

Chine, et qui consiste à sauter entre des élastiques tendus. Nous retiendrons donc que les jeunes Français et les jeunes Chinois apprécient les mêmes jeux. Tous les enfants du monde se ressemblent...



L'air des bords de mer peut-il être dangereux ?

Le poison de la mer

Les platanes, les pins d'Alep, les troènes, les lauriers et les chênes verts du Parc Borely et de la Campagne Pastré à Marseille, sont malades. Curieusement, les branches orientées vers la mer sont attaquées par un mal inconnu.

Les scientifiques viennent de rendre leur verdict : les embruns provenant du ressac des vagues, attaquent les feuilles des arbres. Ces embruns sont empoisonnés ! Ils contiennent en effet des quantités de polluants beaucoup plus fortes que celles trouvées dans l'eau de mer. Cela s'explique par le fait que ces gouttelettes viennent de la couche superficielle de la mer, là justement où se concentre... le pétrole ! Loin d'être le paradis des poumons, comme certains le proclament volontiers, l'air de la mer serait donc dangereux...



Pourquoi s'en dispenser ?

Vive la gym

Le sport, c'est chouette! Mais une récente étude dans les écoles, lycées et collèges, a montré qu'un élève sur dix est dispensé de gym à la demande de ses parents.

« Le plus grand nombre de ces dispenses sont faites à l'encontre de l'intérêt des enfants », déclarent les médecins qui ont fait cette étude.

Le drapeau de la Paix

Près de Sofia, capitale de la Bulgarie, se dresse un imposant bâtiment. Ce monument s'appelle : le Drapeau de la Paix. C'est que les jeunes Bulgares ont accueilli 1 300 enfants venus de 76 pays, et qu'ils ont lancé un appel au monde entier... pour la paix! Au sommet d'une tour haute de 37 mètres, 7 cloches de taille et de forme différentes représentent les continents. Ainsi, chaque année au mois d'août, le Drapeau de la Paix accueillera désormais les enfants du monde.



60 km/heure sur des patins...

Un champion sur roulettes

Il s'appelle Hervé Lallemand, il a 20 ans, et il est champion du monde des 5 km sur route en patins à roulettes. J'en vois qui se marrent... mais attendez!

Si je vous dis qu'il fonce à près de 60 km à l'heure dans les lignes droites, les sourires goguenards vont s'effacer. Chez les Lallemand, qui habitent à Thomery en Seine-et-Marne,

on patine en famille, depuis Pascal le plus jeune (15 ans) jusqu'à Papa Lallemand (42 ans). C'est aussi en famille que l'on bricole les patins pour aller plus vite. Hervé Lallemand veut devenir prof de gym, mais dommage pour lui! le patinage à roulettes ne donne pas de points supplémentaires... il n'est pas considéré comme un sport! un comble!!!

Affranchissez-vous!

Un affranchissement postal en libre-service est actuellement testé par les P. et T. Les usagers procèdent eux-mêmes à l'affranchissement de leur courrier à destination de la France.

L'appareil indique le prix à payer et rend la monnaie. Il édite lui-même une vignette

autocollante qu'il faut apposer sur l'objet qui peut être ensuite expédié. Si cette expérience est concluante, les bureaux de poste de la France entière pourront en être équipés.

Une bien belle trouvaille, mais qui risque de déplaire aux philatélistes!



Un jeu de construction gigantesque

Une plate-forme spatiale en deux jours

Une plate-forme spatiale mise en orbite et construite en deux jours! c'est à peine croyable, et pourtant la firme Lokhed a trouvé un truc très astucieux pour réaliser cet exploit dont va profiter la N.A.S.A. Il s'agit d'une machine qui assemble les différents éléments de la plate-forme. Ces éléments s'emboîtent les

uns dans les autres. Ce jeu de construction sera expédié par la navette spatiale à raison de 5 000 éléments par voyage. Parvenus à destination, le lundi par exemple, les ouvriers de l'espace pourraient repartir le mercredi, leur besogne terminée. Fantastique!



Un petit gris bien élevé

Etables à escargots

40 000 tonnes d'escargots sont ramassées par an, en France. Et pourtant, cela ne suffit pas à satisfaire l'appétit des fins gourmets.

L'Institut National de la Recherche Agromonomique (I.N.R.A.) vient donc de décider d'élever des escargots « petits-gris », comme on élève des poules ou des lapins. La mise au point du matériel (cages...) et

une étude sérieuse des besoins de l'animal, sont en cours. Les premiers résultats semblent très satisfaisants, et les chercheurs espèrent pouvoir proposer très rapidement une méthode d'élevage à la fois simple et efficace. Ainsi, chaque ferme pourrait avoir son « étable » à escargots! C'est une excellente idée, car le « petit-gris » se fait rare dans la nature.

AGENCE UPI

JACANA

TU AS VU
LES NOUVELLES SURPRISES
DANS TON PETIT-DEJEUNER ?



le parachutiste



l'acrobate



le labyrinthe



l'avion aecre



l'helicoptere



la loupe

le fupper



les animaux sauteurs



ET PLEIN PLEIN
D'AUTRES SURPRISES !
EN TOUT, PLUS DE 80 CADEAUX !!!



prontoléger de VAN HOUTEN
le petit-déjeuner + la SURPRISE

FOXY SUPERSTAR

Foxy fait des photos et des films pour la publicité. Vous l'aurez sans doute reconnu?... Marrant, de la personnalité à revendre, il crève l'écran. Je l'ai rencontré dans les salons feutrés d'une agence de « pub ». Pour les lecteurs de Pif, il a accepté de parler de son « métier » mal connu, qui transforme les animaux en superstars.

R
E
P
O
R
T
A
G
E



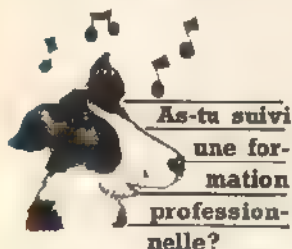
FOXY SUPERSTAR

Comment as-tu débuté?

Tout bêtement! par une petite annonce qui demandait un fox sachant bien se tenir, sympa, marrant. Je me suis présenté avec ma maîtresse et ça a marché

Faut-il des dons particuliers pour devenir acteur?

Sans être cabot il paraît que j'ai tout ce qu'il faut pour réussir je suis jeune, j'ai bon caractère, j'aime faire plaisir, j'adore les gens et les gourmandises Tu sais, le roquet qui a le dos rond, l'oreille basse, et qui tremble, n'a aucune chance



As-tu suivi une formation professionnelle?

Il fallait cultiver mes dispositions naturelles C'est pourquoi, au début de ma carrière, j'ai fait un stage dans une institution d'éducation - un dresseur, si tu préfères J'y ai appris les rudiments du métier rester sans bouger, lever la patte, se dresser quand on vous le demande bref, tout ce qu'il faut pour amuser la galerie

Faut-il être en bonne santé?

Bien sûr! Avant de travailler, on m'a fait passer un bilan médical complet J'ai eu droit à tous mes rappels de

vaccin. Pas question de tomber malade en plein tournage... avec tout l'argent qu'il y a en jeu! Ma maîtresse qui se faisait du souci, a été bien rassurée Mieux encore: en tournage, si les séquences sont longues ou délicates, le vétérinaire est présent sur le plateau.

Comment ça se passe sur le plateau?

Impec! Quand j'arrive, les décors sont installés depuis plusieurs jours, les éclairages sont réglés au millimètre On attend que immédiatement. Tous mes amis chiens te le diront, je suis un rien timide et nerveux Je ne supporte pas l'agitation et les coups de gueule - ça me panique! Alors, comme pour tous les tournages avec les animaux, l'équipe des cinéastes est réduite au minimum On travaille vite et dans le calme

Et tu t'entends bien avec l'équipe?

Confidence pour confiance: j'adore l'atmosphère des studios de photographie et des plateaux de cinéma. On y est choyé comme nulle part Après chaque séquence, je reçois une petite gâterie Qu'est-ce que les humains ne nous feraient pas faire par la gourmandise ou la flatterie!

Pourquoi dis-tu: « Je joue »?

Parce que c'est la

vérité. On n'est pas au cirque, et je n'ai jamais l'impression de travailler Et ça doit être pareil pour tous les chiens et chats qui font de la « pub ». Alors, je me sens heureux et ça se voit.



Mais n'est-ce pas une vraie vie de chien?

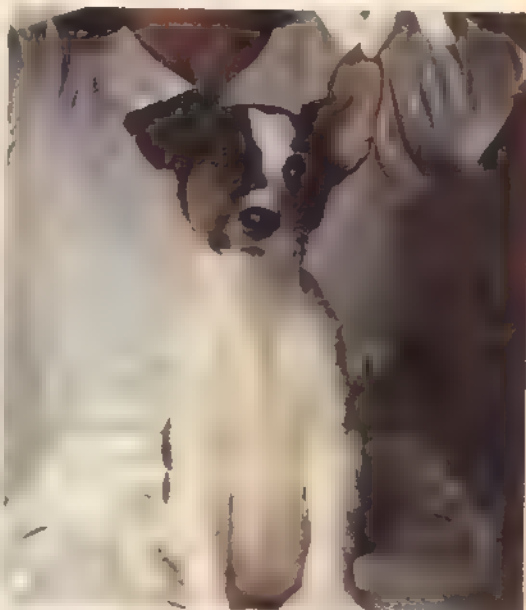
Pas du tout! En cas de long trajet, j'ai droit à un jour de repos, et j'ai des journées très courtes: deux heures de présence par jour, quatre en cas de « coup de bourre » En comptant les longues périodes de repos, je joue quelques minutes par jour (sous les spots, la fourrure, ça tient chaud!)

Existe-t-il des trucs pour vous faire travailler?

Mettons les choses au point: on ne nous drogue pas, ça se verrait sur la photo ou le film. Ce qu'on nous demande n'est ni extravagant ni « caninément » impossible (mais si je craque, une doublure - un vrai « pro » - prend ma place). Quant aux fameux trucs... bien entendu on ne nous donne pas à manger 24 heures avant de tourner un film pour Bongou ou Fidjo. Pas étonnant qu'on ait l'air d'apprécier! Une fois, pour faire bâiller un copain chien, on lui a coincé un caramel

entre deux molaires... il ne pouvait plus fermer la gueule! Sa dignité a failli en souffrir... Mais la S.P.A. peut dormir sur ses deux oreilles il n'y a pas de

quoi fouetter un chat! Je crois même qu'en nous voyant dans la « pub », les humains apprennent à aimer un peu plus les animaux



Souriez! Au dernier moment l'opératrice lâche l'oreille qui reste dressée le temps de prendre la photo.

Du coq au tigre

Un animal dans une publicité, c'est un gage de réussite, ça fait vendre. Alors, les affiches et les spots publicitaires exhibent une vraie ménagerie. « Ils n'en mouraient pas tous, mais tous étaient frappés », comme dit la fable. Quoi de mieux qu'un chien ou qu'un chat au poil luisant et à l'œil vif, pour vanter les mérites d'une nouvelle pâtée! Les « sauvages », eux, se sont spécialisés dans les voitures, les « sent-borr », ou la hi-fi.

Cherche « oiseau rare »

Où dénicher « l'oiseau rare » qui va faire éclater la « pub »? comme Foxy, les animaux - essentiellement chats et chiens - peuvent être recrutés par petites annonces. D'autres sont « embauchés » dans des chenils d'éleveurs ou des refuges. Enfin, les fauves, les oiseaux, singes et reptiles en tous genres, sont loués à des dresseurs spécialisés. Les prix sont très variables: 1 500 francs pour le particulier qui prête son chien quelques jours, 5 000 francs par jour pour la location d'un tigre (sans compter les assurances).



Chiens au travail. Foxy et ses compagnons tournent un film publicitaire pour Pathé-Marconi. Jeux de mains pour tenir et diriger les acteurs.



Toutes les affiches Pathé-Marconi sont des montages faits à partir de plusieurs photographies.



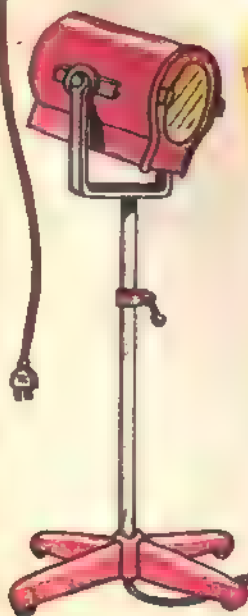
Le petit portable couleur

Y a-t-il trop d'animaux dans la publicité? C'est la question qu'on a posée à 400 garçons et filles âgés de 8 à 14 ans. Quatre sur cinq ont répondu non. Normal, en somme, dans un pays où une famille sur deux possède un animal familier.

**PATHE
MARCONI**
LA VOIX DE SON MAÎTRE



Sur les photos, le truquage est de règle. Qui pourrait déceler que ce cliché est un montage fait à partir de deux prises de vue originales?



Amour sauce

piquante...

J'ai une amie qui aime un garçon. Elle lui a écrit qu'elle l'aimait en secret, et lui, il a montré la lettre à toute la classe. Elle est ridiculisée, et elle cherche un bon moyen (mais pas méchant) de se venger. Peux-tu l'aider ?

Odile Lareille - 12 ans, Vernières-les-Buissons.



Le poignard, la noyade ou le poison étant exclus - moyens efficaces de se venger, mais trop... méchants -, il reste la manière douce. Certains prétendent que "la vengeance est un plat qui se mange froid", alors voici une recette que tu peux donner à ta copine. Pour réussir une vengeance, laisser refroidir doucement sa colère. Puis, mettre sur le gril (à feu doux) l'objet de sa vengeance - le garçon indécrottable -, en le truffant de quolibets. Saupoudrer d'indifférence. Laisser bouillir le garçon quelque temps. Et lorsqu'il est à point... il est cuit et bon pour des excuses. Mais attention ! ne laisse pas la recette à portée de sa main, sinon c'est à toi qu'il en cuirait !

La balle au bond

J'aime beaucoup le sport, en particulier le basket. J'aimerais savoir qui a inventé ce jeu, et à quelle époque. Je te remercie d'avance.

Jean-Marcel Morlat, Vincennes



"L'inventeur" du basket se nomme James Naismith. Il était professeur à l'Université Y.M.C.A. (Young Men Christian Association) de Springfield aux Etats-Unis. Un jour, c'était en décembre 1891, le directeur de l'Education Physique de l'Université l'appelle et lui confie une mission - mission peu banale, puisqu'il s'agissait d'inventer un sport. Il fallait en effet trouver une activité physique en salle qui s'intercalât entre la saison de football américain et celle du base-ball. D'autre part, les étudiants ne supportaient plus l'obligatoire gymnastique de l'époque. Enfin, ce nouveau sport devait se pratiquer en équipe. Après avoir beaucoup réfléchi, Naismith mit au point les règles de la balle au panier : le basket-ball.

J'ai découvert un fossile

Au cours d'une balade en Lozère, j'ai découvert un fossile de bélemnite (une pointe). Peux-tu me dire de quel animal il s'agit, comment il vivait, et à quelle époque de la préhistoire ?

Jean Christophe Dumay, Brandon

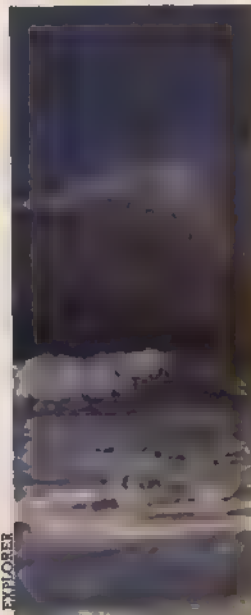
Il y a très longtemps, environ 180 millions d'années, la Lozère était sous la mer. A cette époque, que l'on appelle le jurassique, vivait donc la bélemnite. C'était une sorte de calmar possédant un squelette interne allongé : le rostre. Ton fossile est donc ce petit morceau de squelette. Ces "calmars" vivaient en même temps que les grands dinosaures. Ils devaient se comporter un peu comme aujourd'hui : en dégustant des mollusques marins. Quant à leurs moyens de défense, ces calmars géants se dissimulaient dans un nuage d'encre. Ils évitaient ainsi les terribles allosaures qui mesuraient 10 mètres de long.

Reponses à tout
Pif-gadget
126, rue Lafayette
75461 Paris
BP 90 - Cédex 10

Du flou dans la vague

J'adore la mer, et j'ai la chance d'avoir une sœur qui habite Brest. Je me suis souvent demandé combien mesurait la plus grande vague du monde ?

Laurent Aureyre, Sassenage



De quelle vague veux-tu parler ? Si c'est de celles provoquées par le vent, on a déjà pu observer une vague de 36 m de haut ; si c'est de celles provoquées par un tremblement de terre, on cite le cas d'une vague de 85 m de haut, quelque part du côté du Japon, le 24 avril 1971. Ces vagues ravageuses, qui sont également provoquées par des éruptions volcaniques sous-marines, portent un nom : tsunami... A regarder de loin !

« Cheveu-de -feu »

Ce que j'aime le mieux dans Pif, c'est les histoires de Rahan. Mais pourquoi s'appelle-t-il "Cheveux-de-feu" ou "Cheveux-de-lianes" ? Crois-tu que les hommes préhistoriques s'appelaient comme ça ?

Alexandre Bradou, Argenteuil



Comme tu le sais, on appelle préhistoire l'époque qui a précédé l'histoire de l'humanité ; autrement dit : toute la période dont il ne reste aucune trace écrite (mis à part les dessins dans les grottes) de ce que pouvait être le langage de nos lointains ancêtres. Mais on peut imaginer... C'est ce que fait Roger Lecureux, le créateur de Rahan. Il fait parler ses héros de manière poétique, comme parlent ceux qui vivent près de la nature. Alors, la chevelure blonde de Rahan devient : "Cheveux-de-feu", et les longues tresses de "Celles-qui-marchent debout" : des "Cheveux-de-lianes".

Que faire pour dormir ?

Tous les soirs, je n'arrive pas à m'endormir. Quel conseil me donnes-tu pour dormir, car le matin je n'arrive pas à me réveiller.

Frédéric Truntschka, 10 ans 1/2 Marseille

Insomnie

J'aimerais que tu me dises pourquoi je souffre d'insomnie et pourquoi je vois dans la nuit...

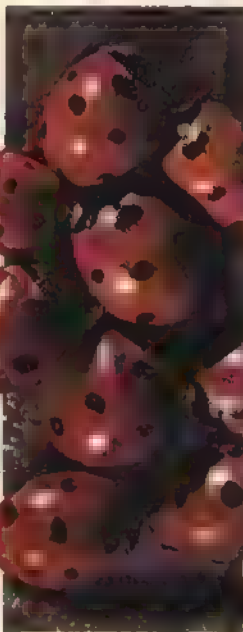
Jérôme Dupré, Nantes

La faculté (rare) chez les humains de voir la nuit est fréquente chez certains animaux. On dit qu'ils sont nyctalopes. Seul inconvénient chez les sujets nyctalopes: l'œil a quelques difficultés à s'adapter à une source de lumière violente. Parlons de l'insomnie. Les causes en sont nombreuses et varient d'un individu à l'autre. Il n'y a guère qu'un médecin pour détecter ce qui perturbe ton sommeil. Quelques conseils, toutefois: Il faut toujours se coucher à la même heure; éviter de s'énerver avant de se mettre au lit; se détendre (la douche ou le bain sont parfois efficaces...); boire un verre d'eau ou de tilleul; et lire un peu, jusqu'au moment où les yeux se ferment....

Les bêtes à bon-Dieu

J'aimerais savoir s'il est vrai que l'on peut déterminer l'âge d'une coccinelle en comptant simplement les points qu'elle a sur le dos.

Une de tes pifophiles assidues
Véronique Boulinguez,
Pontault-Combault



Comment toi une pifophile assidue, peux-tu poser cette question ? J'y ai déjà répondu lors de la sortie du gadget: **La coccinelle grimpeuse.** Enfin ! il existe environ 3000 espèces de coccinelles, et la majorité vit à peu près une année. En revanche, le nombre de points ou de taches observés sur les élytres, contribue à discerner les espèces entre elles. Bien compris cette fois ?... Toutes les coccinelles ne sont pas à "7 points" !

Je te dis vous !

J'ai treize ans et tout le monde me tutoie. A quel âge doit-on vouvoyer ?

Emmanuel Cerf,
Nevers

Je vous dis tu !

Le père de ma copine veut que je le tutoie, mais je n'y arrive pas... Pourquoi ?

Véronique Sanne,
Perpignan

SALUT VOUS!!!



Il n'existe pas de règle pour le tutoiement. Quant aux usages, ils sont en permanente transformation. Le tu a longtemps été l'apanage du peuple. Les "gens de bien" se vouvoyaient, jusque dans leur propre famille. Puis, le tu s'est répandu. Il marquait et marque encore l'appartenance à un même groupe, ou tout simplement l'amitié. Aujourd'hui, on se tutoie très facilement, et cela ne veut pas dire grand chose. En général, les adultes tutoient les enfants jusqu'à leur entrée dans l'âge mûr. Quant aux jeunes, ils voient dans le tutoiement un signe de reconnaissance. Pas simple tout ça ! J'espère quand même que vous nous avez compris...

Le docteur Rousselet-Blanc te répond...

Comment naissent les petits de la tortue et quelle est leur dimension à la naissance ?

Stéphane Hanot, 8 ans,
Rueil-Malmaison

J'ai une chienne cocker de 3 mois. Elle mange tout ce qu'elle trouve (cailloux, sable, graviers, terre, bois, plastique, bouts de ficelle...), mais elle ne crache pas, elle avale ! Est-ce grave ?

Sandrine, 12 ans



Les tortues pondent des œufs dont la grosseur varie selon l'espèce, bien entendu. Les petites tortues qui en sortent, mesurent quelques centimètres chez les grandes espèces et à peine un centimètre chez les tortues aquatiques de nos régions.



Ta chienne doit être surveillée attentivement, car elle risque fort de faire une occlusion intestinale à force d'avaler n'importe quoi. A ce stade d'ailleurs, on peut considérer qu'elle est malade; soit nerveusement, soit par carence alimentaire. Je te conseille de la "vermifuger", et de lui donner ensuite des mélanges de vitamines et de minéraux... Et puis, un petit tour chez le vétérinaire ne lui ferait sûrement pas de mal !

L'M-G PUBLICATIONS PIF GADGET

126, rue La Fayette 7546, PARIS
CEDEX 10 Tel 246 92 25

Directeur de la publication
Jean-Claude Le Meur

Rédacteur en Chef
Robert Andréucci

Secrétaire général de la rédaction
Alain Le Bihan

Rédaction
André Peryot, Roger Dal,
Léon Wazana (chefs de rubrique), Jean Penchon,
Michèle Lecreux, Pierre Veillé.
Secrétaire de Rédaction
Claude Bardavid, Gilbert Favrie

Maquette
Jean-Pierre Labesse
(chef de Studio),
Michel Cassou, Carlos Muñoz

Marketing - Commercial
Daniel Wurz

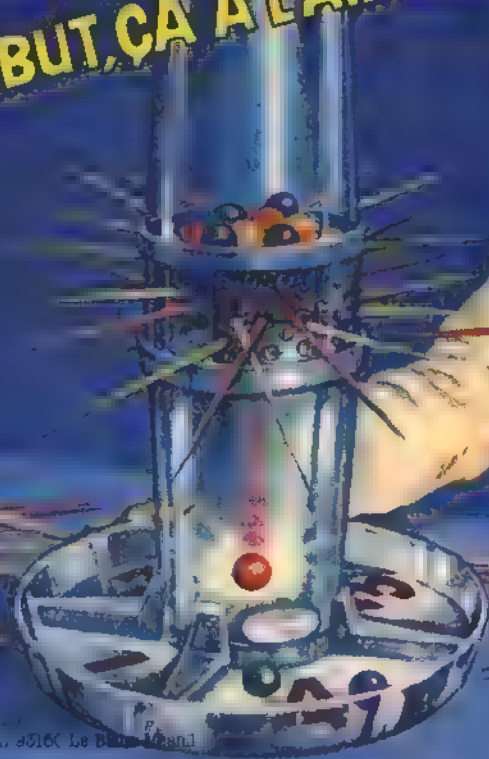
Promotions et relations
extérieures
Gérard Lantermier

Publicité
Média Cosmos
3, av de Madrid - 9252, Neuilly
Tel 247 16 00

Directeur
Jean-Pierre Soupa
Chef de publicité
Suze Messerschmitt



PLUNK:
AU DEBUT, ÇA A L'AIR FACILE...



Idea Labs Data: 100
12, av. Albert Einstein, 93100 Le Blanc-Mesnil

Avec Plunk, chacun son tour, on tire un bâtonnet. Au début, tout va bien. Mais plus on retire de bâtonnets, plus c'est pénible. Alors, fais bien attention, car très vite tu risques de tirer le bâtonnet fatal, celui qui déclenche l'avalanche de billes Plunk, à la fin c'est diabolique



2000
FOOTBALL
82



DANS LA NOUVELLE COLLECTION PANINI
SPORT SUPER STARS
TOUS LES MEILLEURS SPORTIFS DU MONDE
EN IMAGES AUTOCOLLANTES

LA POCHETTE : 0,50 F - L'ALBUM : 2 F
en vente chez ton marchand de journaux.

NOM _____

PRENOM _____

Date de naissance _____

Adresse _____

Code postal _____

**COLLECTION CHOISIE
N° DES VIGNETTES**

OFFRE EXCEPTIONNELLE!

Pour t'aider à terminer tes collections, tu peux commander 20 vignettes de ton choix au prix de 10 CENTIMES la vignette au lieu de 20 c.

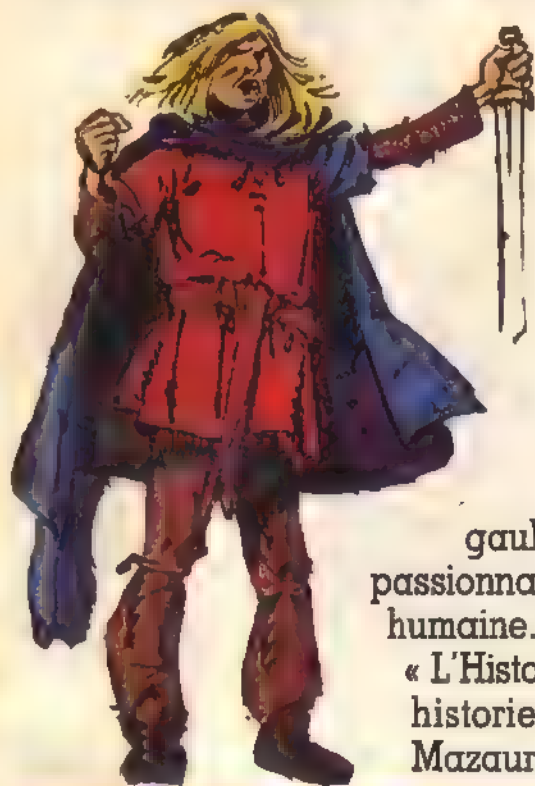
Pour cela envoie ta commande à

FRANCE IMAGES

BP 25 06021 NICE CEDEX

Avec une enveloppe à ton adresse, timbrée à 1,60 F, ainsi qu'un timbre à 2 F représentant le montant de ta commande.

GRAND CONCOURS



"L'HISTOIRE TU CONNAIS?"

Cette semaine : « **Le serment des Carnutes** ». Voici donc le deuxième des quatre grands voyages en bandes dessinées, à la redécouverte de l'Histoire : « **Le serment des Carnutes** », deuxième des quatre grands récits d'aventures historiques que Pif-Gadget t'offre pendant quatre semaines.

Tu pourras suivre Vercingétorix et le peuple gaulois en lutte contre l'envahisseur romain. Lis ce passionnant récit. Tu revivras ainsi une grande aventure humaine. Et puis, tente ta chance au grand concours : « L'Histoire, tu connais ? », sous le patronage des grands historiens Alain Decaux, André Castellet et Claude Mazauric.

COMMENT JOUER ET GAGNER ?

1. VRAI OU FAUX ?

Lis (et relis) attentivement le récit que je te présente cette semaine. Cela fait, tu auras remarqué que des questions te sont posées au bas de certaines pages, en relation avec les affirmations contenues dans les textes des vignettes de bandes dessinées de ces pages. A chacune de ces questions, plusieurs réponses te sont proposées, parmi lesquelles **une seule est bonne** — une seule, mais voilà : pas forcément celle qui est affirmée dans le récit. Alors, qu'est-ce qui est vrai, qu'est-ce qui est faux ?... A toi de choisir et de rétablir la vérité historique.

Une fois ton choix effectué, remplis soigneusement le bulletin-réponse en faisant une croix dans les cases correspondant à tes choix.

Exemple :

Au bas de la page contenant la 1^{re} question, tu peux lire ceci : les Druides sont-ils :

- A. — Des chefs militaires ?
- B. — Des rois gaulois ?
- C. — Des prêtres ?

La bonne réponse est la réponse C.

Pour répondre correctement, tu dois donc remplir le bulletin-réponse comme suit :

Question 1

	VRAI	FAUX
Réponse A	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Réponse B	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Réponse C	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Chaque semaine, plusieurs questions te seront ainsi posées à partir des textes (bulles et commentaires) de chacune des quatre bandes dessinées d'aventures historiques. Et chaque semaine, tu disposeras d'un nouveau bulletin-réponse.

2. DEVIENS TOI-MÊME UN HISTORIEN DE TA VILLE OU DE TA RÉGION.

Il s'agit de l'épreuve subsidiaire qui départagera les meilleurs bulletins-réponses. En quoi consiste-t-elle ?

Ton village, ta ville ou ta région ont sans doute été le lieu d'un ou plusieurs événements historiques. Choisis l'un de ces événements (à la seule condition qu'il se soit produit avant l'année 1900) et reconstitues-en l'histoire. Pour cela mène ta propre enquête à la découverte du temps passé, interroge tes parents, ton instituteur ou ton professeur d'histoire, le bibliothécaire, etc. Puis, raconte cette histoire de la manière que tu voudras : par écrit, ou sur une bande sonore, ou encore en images et en textes avec des dessins ou des documents... enfin, de quelque manière que tu puisses imaginer ou souhaiter.

Bref, deviens toi-même un historien !

Commence dès cette semaine à réfléchir et à travailler sur cette épreuve subsidiaire. Tu as jusqu'au 29 décembre 1981 pour nous l'envoyer, avec tes bulletins-réponses que tu auras soigneusement remplis et découpés.

3. CONSERVE BIEN SOIGNEUSEMENT TON DEUXIÈME BULLETIN-RÉPONSE

Une fois que tu auras lu attentivement le récit en bandes dessinées, remplis ton 2^e bulletin-réponse et conserve-le précieusement, ainsi que tu l'as fait pour le premier. Il faudra nous les envoyer, ainsi que les 2 suivants, accompagnés de la réponse à la question subsidiaire, à : PIF-GADGET.

Grand concours : « L'Histoire, tu connais ? »

126, rue La Fayette

B.P. 90

75461 PARIS, CEDEX 10.

Les réponses doivent parvenir au plus tard le 29 décembre 1981.

Attention ! c'est la date d'arrivée qui compte.

Un jury souverain — auquel participeront : André CASTELOT, Alain DECAUX, Claude MAZAURIC, historiens, Jean OLLIVIER, scénariste, et Robert ANDREUCCI, rédacteur en chef de Pif-Gadget — appréciera les réponses des concurrents. Il tiendra compte de l'exactitude, de la qualité et de l'originalité des réponses, ainsi que de l'âge des concurrents.

Extraits du règlement : Ce concours est réservé aux lecteurs de Pif-Gadget âgés de moins de 14 ans, et résidents de la France métropolitaine.

Si tu veux avoir des renseignements plus précis, tu peux obtenir le règlement complet tel qu'il a été déposé chez Maître FRON, huissier à Paris.

Pour cela, il suffit d'adresser une demande à Pif-Gadget — Concours « L'Histoire, tu connais ? » — 126, rue La Fayette, 75461 PARIS, CEDEX 10. Joindre une enveloppe timbrée à ton adresse.

Ne manque pas la semaine prochaine, ton troisième grand voyage à la redécouverte de l'Histoire :

« Les Vikings aux portes de Paris ».

LISTE DES PRIX

1^{er} prix : Un voyage d'une semaine en Égypte, pour 4 personnes.

2^e prix : Un téléviseur couleur d'une valeur de 3 500 F.

3^e prix : Une caméra sonore d'une valeur de 2 000 F.

4^e prix : Un télescope d'une valeur de 1 300 F.

5^e prix : Un vélo-cross.

6^e prix : Un microscope

7^e prix : Une encyclopédie mondiale du sport.

8^e prix : Un magnétophone à cassette.

9^e prix : Le Petit Robert dictionnaire alphabétique et des noms propres (2 volumes).

Du 10^e au 23^e : Un grand jeu électronique CEJI ; du

24^e au 39^e : Une collection « Aux quatre coins du Temps » : 12 volumes - éditions BORDAS ; du 40^e

au 51^e : « Contes gais de tous les temps » : 4 volumes - éditions BORDAS ; du 52^e au 63^e : « Les grandes aventures de l'humanité, en bandes dessinées » : 4 volumes - éditions BORDAS ; du 64^e au

76^e : 3 volumes de la collection l'Iroquois Les Animaux - éditions BORDAS ; du 77^e au 88^e : 3 volumes de la collection l'Iroquois : Les Machines - éditions BORDAS ; du 89^e au 100^e :

Un jeu éducatif MAKO ; du 101^e au 120^e : Un ouvrage des éditions de LA FARANDOLE ; du 121^e au 140^e : Une boîte de peinture LEFRANC-BOURGEOIS ; du 141^e au 160^e :

Un album de bandes dessinées.

Ce Concours a pu être réalisé grâce à l'aimable participation des éditions BORDAS, des éditions de LA FARANDOLE, de CEJI, de MAKO, et de LEFRANC-BOURGEOIS.

Un jeu éducatif MAKO ; du 101^e au 120^e : Un ouvrage des éditions de LA FARANDOLE ; du 121^e au 140^e : Une boîte de peinture LEFRANC-BOURGEOIS ; du 141^e au 160^e :

Un album de bandes dessinées.

Ce Concours a pu être réalisé grâce à l'aimable participation des éditions BORDAS, des éditions de LA FARANDOLE, de CEJI, de MAKO, et de LEFRANC-BOURGEOIS.

Un jeu éducatif MAKO ; du 101^e au 120^e : Un ouvrage des éditions de LA FARANDOLE ; du 121^e au 140^e : Une boîte de peinture LEFRANC-BOURGEOIS ; du 141^e au 160^e :

Un album de bandes dessinées.

Ce Concours a pu être réalisé grâce à l'aimable participation des éditions BORDAS, des éditions de LA FARANDOLE, de CEJI, de MAKO, et de LEFRANC-BOURGEOIS.

Un jeu éducatif MAKO ; du 101^e au 120^e : Un ouvrage des éditions de LA FARANDOLE ; du 121^e au 140^e : Une boîte de peinture LEFRANC-BOURGEOIS ; du 141^e au 160^e :

Un album de bandes dessinées.

Ce Concours a pu être réalisé grâce à l'aimable participation des éditions BORDAS, des éditions de LA FARANDOLE, de CEJI, de MAKO, et de LEFRANC-BOURGEOIS.

Un jeu éducatif MAKO ; du 101^e au 120^e : Un ouvrage des éditions de LA FARANDOLE ; du 121^e au 140^e : Une boîte de peinture LEFRANC-BOURGEOIS ; du 141^e au 160^e :

Un album de bandes dessinées.

Ce Concours a pu être réalisé grâce à l'aimable participation des éditions BORDAS, des éditions de LA FARANDOLE, de CEJI, de MAKO, et de LEFRANC-BOURGEOIS.

Un jeu éducatif MAKO ; du 101^e au 120^e : Un ouvrage des éditions de LA FARANDOLE ; du 121^e au 140^e : Une boîte de peinture LEFRANC-BOURGEOIS ; du 141^e au 160^e :

Un album de bandes dessinées.

BULLETIN-RÉPONSE :

NOM.....

PRÉNOM.....

Date de naissance.....

Adresse.....

Ville.....

Code postal.....

PIF-GADGET N° 661 : « Le serment des Carnutes ».

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

VRAI ou FAUX ? Fais une croix dans les cases correspondant à ton choix.

LE SERMENT DES CARNUTES

DE 58 À 53 AVANT J.-C., LES LÉGIONS DE CÉSAR DÉVASTENT LA GAULE, ÉCRASANT LES PEUPLES DIVISÉS. DANS L'AUTOMNE 53, ACCO, CHEF DES SÉNONS REBELLES, EST MIS À MORT.

LES GAULOIS

TEXTES : J. OLIVIER
DÉSSIN : C. GATZ

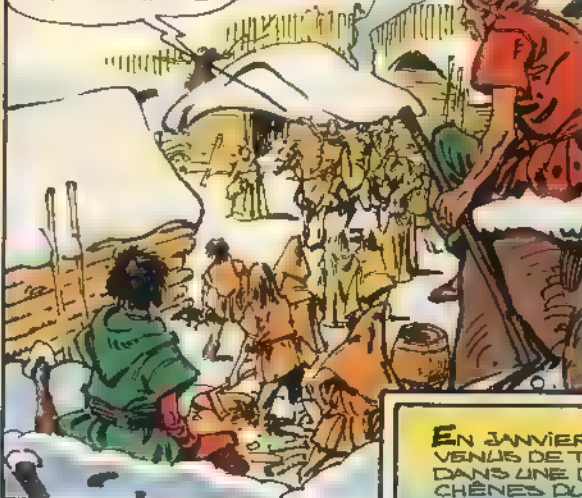


CÉSAR SE FLATTE D'AVOIR PACIFIÉ LES GAULOIS. "LE PAYS ENTIER, ÉCRIT-IL, EST TRANQUILLE ET APAISÉ". PENDANT QUE SES LÉGIONS PRENNENT LEURS QUARTIERS D'HIVER, IL SE REPOSE EN ITALIE, À RAVENNE.

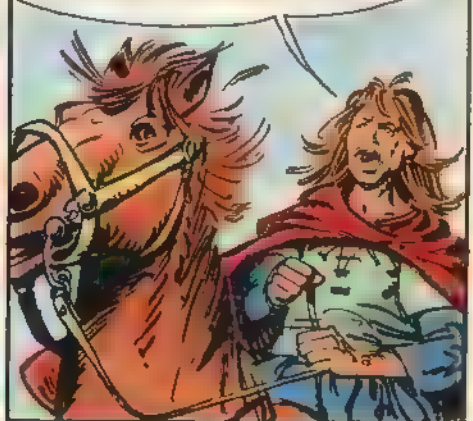


CÉSAR SE TROMPE. CET HIVER-LÀ, L'INSURRECTION COUVE COMME LE FEU SOUS LA CENDRE.

JE SUIS VERGÉSÉTORIX, FILS DE CELTILL. LE TEMPS DE LA RÉVOLTE EST VENU, ARVERNES !



CÉSAR NE PEUT RE-JOINDRE SES LÉGIONS. ET PUIS, MIEUX VAUT MOURIR EN COMBATTANT QUE DE NE PAS RECOUVRIR L'ANTIQUE HONNEUR MILITAIRE ET LA LIBERTÉ QUE LES AÏEUX ONT LÉGUÉE.



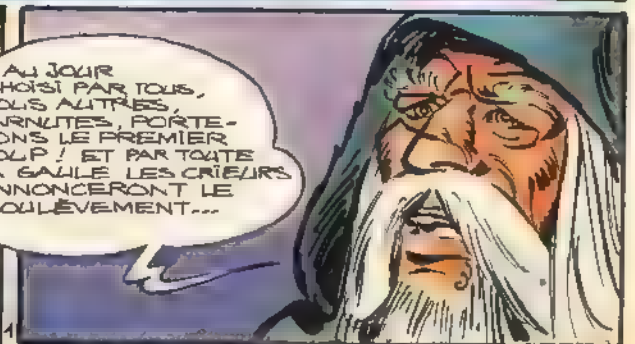
EN JANVIER 52, LES DRUIDES ET LES CHEFS, VENUS DE TOUTE LA GAULE, SE RÉUNISSENT DANS UNE DE CES PROFONDES FORÊTS DE CHÊNES DU PAYS DES CARNUTES, QU'ON TENAIT POUR LE CŒUR DE LA GAULE.

GUTHUATR, UN DRUIDE PUISSANT, PARLA :

RAPPROCHEZ LES ÉTENDARDS DES TRIBUS AFIN QUE LES CHEFS PRÉSENTENT SERMENT DEVANT LES DIEUX.



AU JOUR CHOISI PAR TOUS, NOUS AUTRES, CARNUTES, PORTERONS LE PREMIER COUP ! ET PAR TOUTE LA GAULE, LES CRIEURS ANNONCERONT LE SOULÈVEMENT...



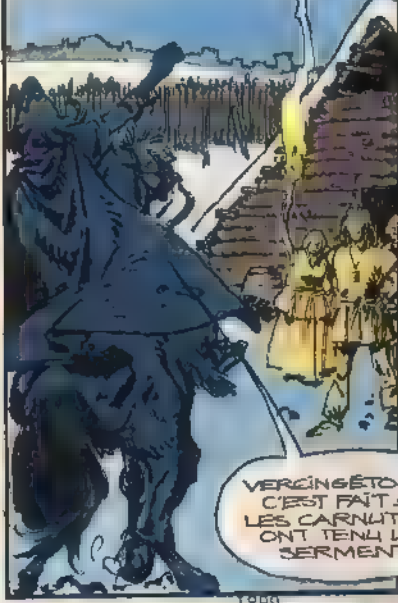
1) Les druides sont-ils : A. Des chefs militaires ? - B. Des rois gaulois ? C. Des prêtres ?

UN MATIN D'HIVER, GUTHIATR
ET SES CARNUTES PÉNÈTRENT
DANS CENABUM (ORLÈANS) ET
MASSACRENT LES CITOYENS
ROMAINS ÉTABLIS DANS LA CITÉ.

L'INTENDANT
DE CÉSAR EST
MORT!



DE RELAIS EN RELAIS,
LA NOUVELLE SE RÉPAND,
SE DIFFUSE.
ELLE ATTEINT GERGOVIE,
VILLE FORTE DES
ARVERNES, AU CŒUR DES
ALPES.



VERGÉSÉTORIX,
C'EST FAIT!
LES CARNUTES
ONT TENU LE
SERMENT!

LE SERMENT DE LA FORÊT
CARNUTE ÉTAIT CELUI DE
TOUTE LA GAULE. LES
ARVERNES DOIVENT
PRENDRE LES ARMES!



EN LANGUE
CELTIQUE,
VERGÉSÉTORIX
SIGNIFIE
"GRAND ROI DES
GUERRIERS".
LE FILS DE
CELTILL
A LA PRESTANCE,
L'ÉLOQUENCE
LA MALE BEAUTÉ
D'UN ROI...
MAIS IL N'EST
PAS LE MAÎTRE
À GERGOVIE...

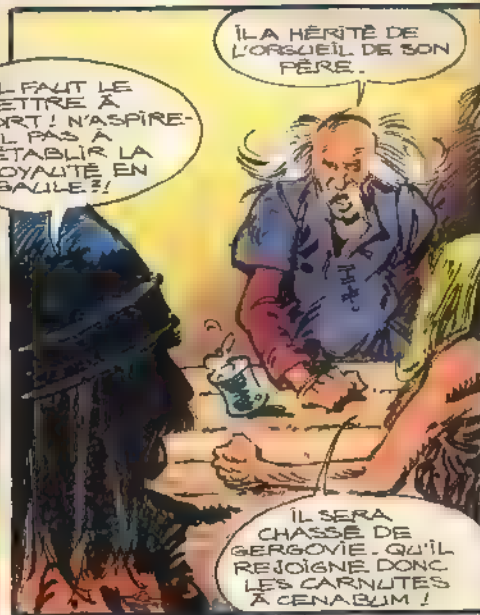
GOBANNITIUS (SON ONCLE) ET LES NOTABLES DE
LA CITÉ LE DÉSAVOUENT, CONDAMNENT SES
APPELS AU SOULEVEMENT.

CE FOU VA ATTIRER
SUR NOUS LES
FOUDRES DE CÉSAR!



IL FAUT LE
METTRE À
MORT! N'ASPIRE-
T-IL PAS À
RÉTABLIR LA
ROYAUTÉ EN
GAULE?!

IL A HÉRITÉ DE
L'ORSQUEIL DE SON
PÈRE.



IL SERA
CHASSÉ DE
GERGOVIE. QU'IL
REJOIGNE DONC
LES CARNUTES
À CENABUM!

VERGÉSÉTORIX ET SES FIDÈLES ABANDONNENT LA VILLE.



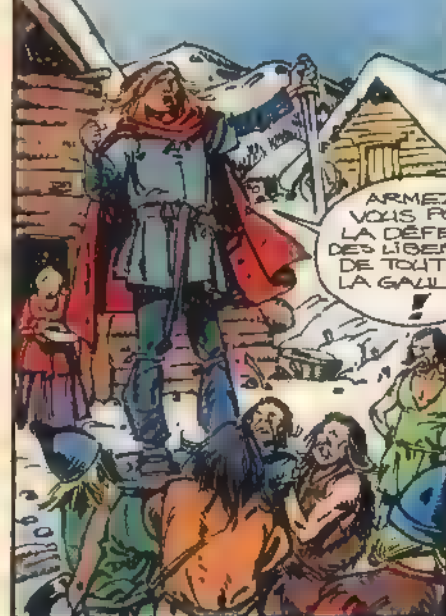
ILS M'ONT HUMILIÉ
MAIS ILS NE M'ONT PAS
ABATTU. JE REVIENDRAI
À GERGOVIE

2) Gergovie se trouvait : A. Dans le Massif Central ? - B. Dans les Alpes ? - C. Dans les Pyrénées ?

DANS LES JOURS QUI SUIVENT, IL PARCOURT LA CAMPAGNE ARVERNE. IL S'ADRESSE AUX PAUVRES, AUX BOUVIERS, AUX BANNIS.

ON NE PEUT ABANDONNER NOS FRÈRES DE CENABUM. ON NE PEUT TRAHIR LE SERMENT DES CARNUTES. NOUS AVONS JURÉ SUR LES ÉTENDARDS !

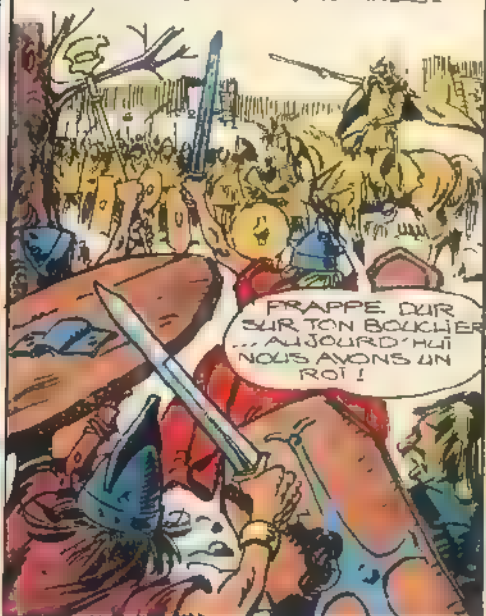
IL RASSEMBLE DE GRANDES FORCES, RENTRE À GERGOVIE, CHASSE GOBANNITIUS. SES PARTISANS LE PROCLAMENT CHEF UNIQUE DES ARVERNES.



ARMEZ-VOUS POUR LA DÉFENSE DES LIBERTÉS DE TOUTE LA GAULE !

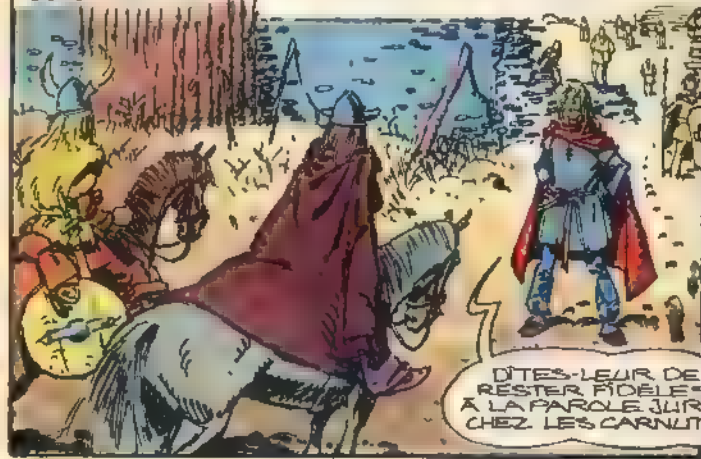


SON ÉLOQUENCE, SA PUISSANCE DE CONVICTION, PROVOQUENT ENTHOUSIASME ET ADHÉSION.



FRAPPE D'UR SUR TON BOUCHIER... AUJOURD'HUI NOUS AVONS UN ROI !

FORT DE SON NOUVEAU POUVOIR, IL DÉPÊCHE DES AMBASSADES AUPRÈS DES PEUPLES DE LA GAULE.



DITES-LEUR DE RESTER FIDÈLES À LA PAROLE JURÉE CHEZ LES CARNUTES



VOUS IREZ AU VILLAGE DE LUTÈCE, SUR LA SEINE. LES PARTIS NE SONT QU'UN PETIT PEUPLE, MAIS ILS COMMANDENT L'ACCÈS DE GRANDES RIVIÈRES.

"IL RALLIE AINSI LES SÉNONS ET LES PICTONS, LES CADURQUES ET LES TURONS, LES AULERQUES, LES ANDES, LES LEMOVICES ET TOUS LES PEUPLES QUI TOUCHENT L'Océan."

À L'UNANIMITÉ, ON LUI CONFÈRE LE COMMANDEMENT SUPRÊME."

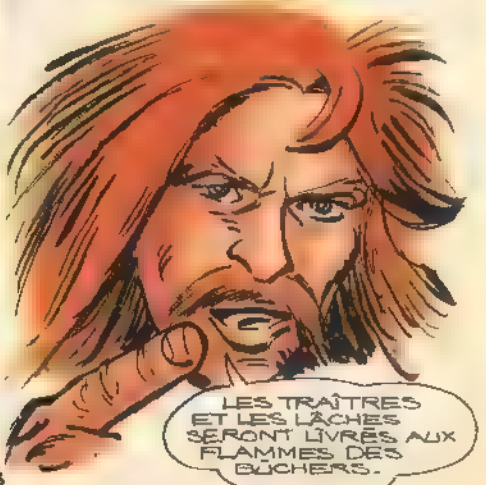
(CÉSAR: LA GUERRE DES GAULES)

VERCINGÉTORIX, CHEF MILITAIRE, INSTAURE DANS CETTE TURBULENTE ARMÉE GAULOISE, UNE DISCIPLINE DE FER.



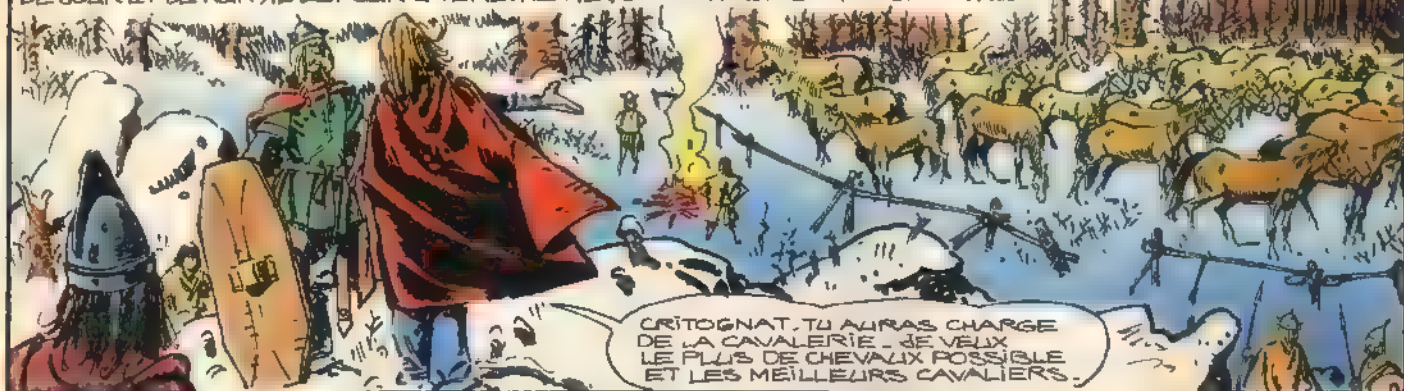
CÉSAR REVENDRA AVEC LE PRINTEMPS - D'ICI LÀ, NOUS DEVRONS ÊTRE PRÊTS.

"IL FUT AUSSI ACTIF QUE SÉVÈRE DANS SON COMMANDEMENT" SOULIGNE CÉSAR."



LES TRAHISSES ET LES LÂCHES SÉRONT LIVRÉS AUX FLAMMES DES BUCHERS.

DE JOUR ET DE NUIT, IL EST SUR LA BRÈCHE - IL VOIT TOUT - IL CONTRÔLE TOUT...



CRITOGNAT, TU AURAS CHARGE
DE LA CAVALERIE - JE VEUX
LE PLUS DE CHEVAUX POSSIBLE
ET LES MEILLEURS CAVALIERS.

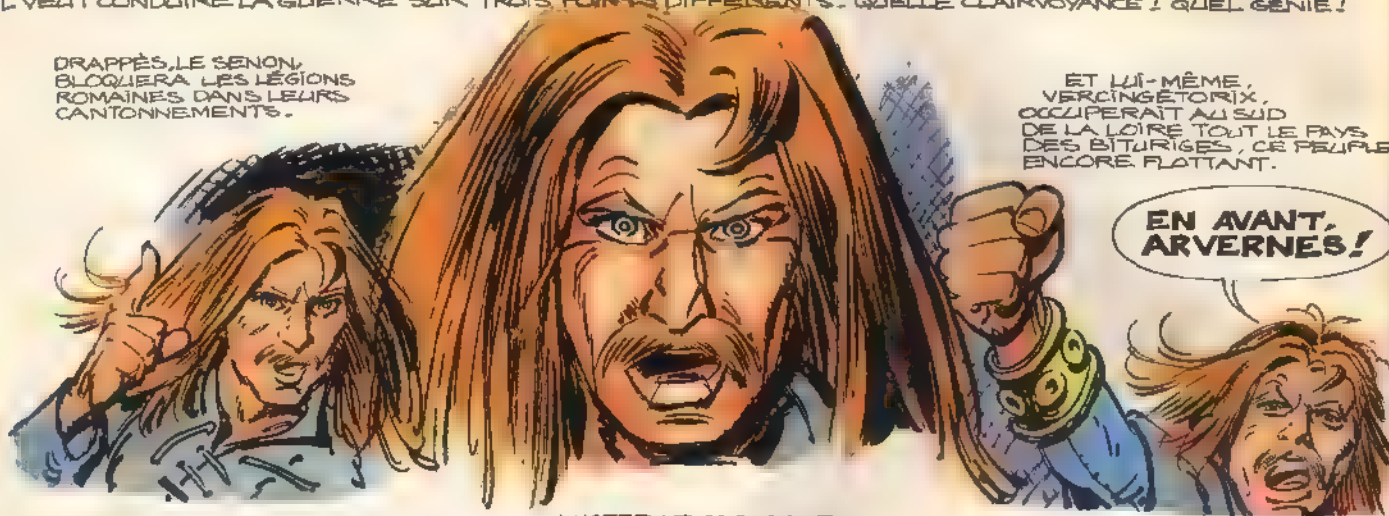
IL EXPOSE AUX CHEFS SON PLAN D'OFFENSIVE ET L'APPLIQUE AU CŒUR DE L'HIVER.

IL VEUT CONDUIRE LA GUERRE SUR TROIS POINTS DIFFÉRENTS. QUELLE CLAIRVOYANCE ! QUEL GÉNIE !

DRAPPÉS, LE SENON,
BLOQUER LES LÉGIONS
ROMAINES DANS LEURS
CANTONNEMENTS.

ET LUI-MÊME,
VERCINGETORIX,
OCCUPERA AU SUD
DE LA LOIRE TOUT LE PAYS
DES BITURIGES, CE PEUPLE
ENCORE FLATTANT.

EN AVANT,
ARVERNES !



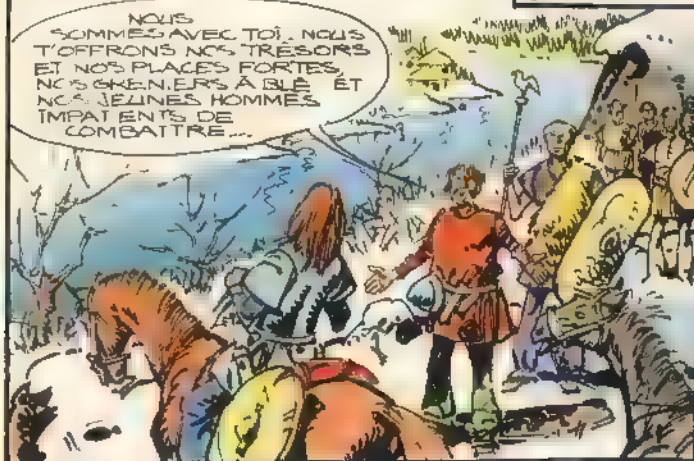
LES BITURIGES SE RALLIENT À
L'ARVERNE.

LUTTER LE CADURQUE
MARCHERA SUR LE SUD,
VERS LA GARONNE.

C'EST LÀ UN ÉVÉNEMENT
CONSIDÉRABLE. LA SOUMISSION
DES BITURIGES OUVRE LA
ROUTE DE LA LOIRE.

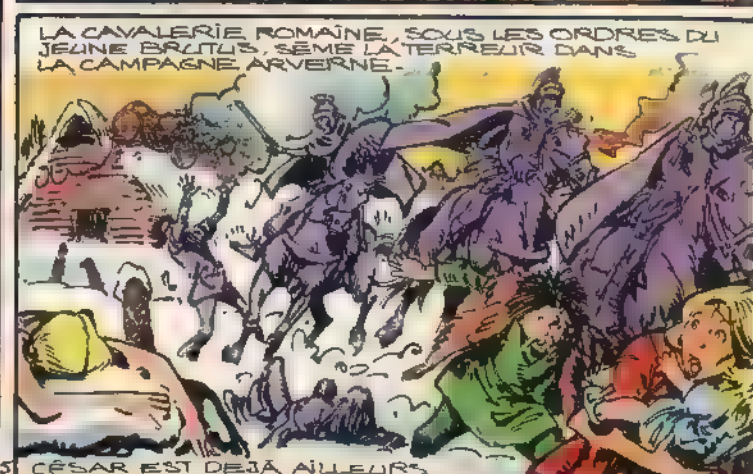
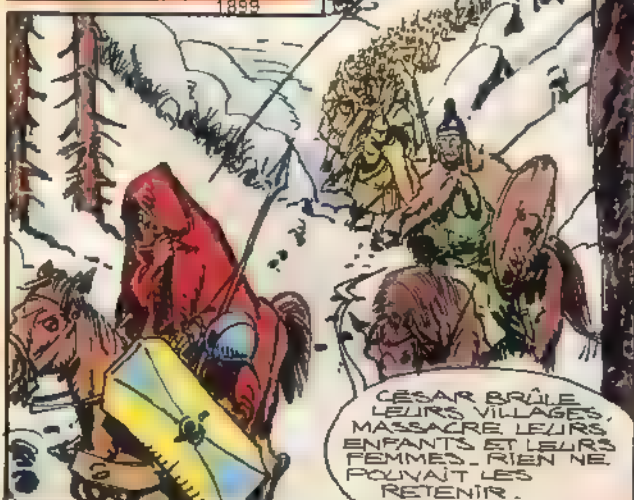
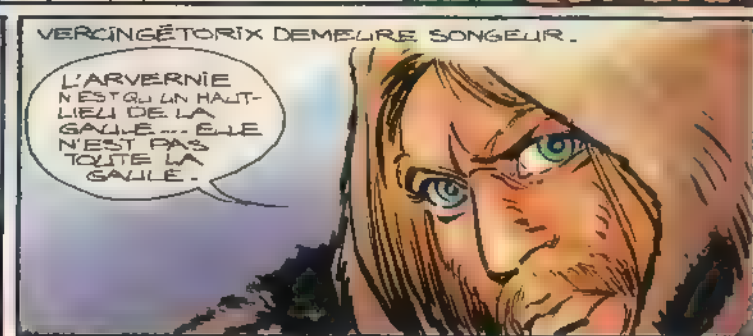
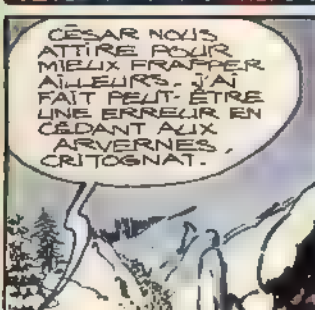
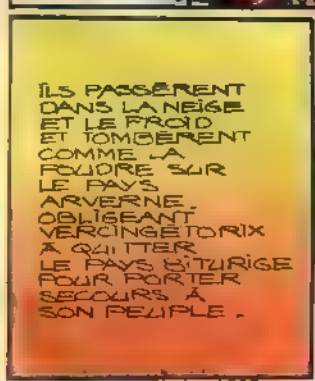
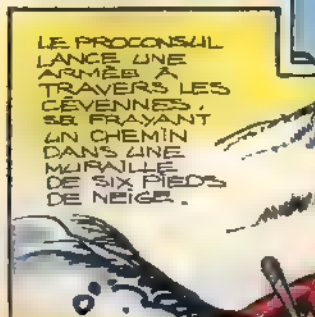
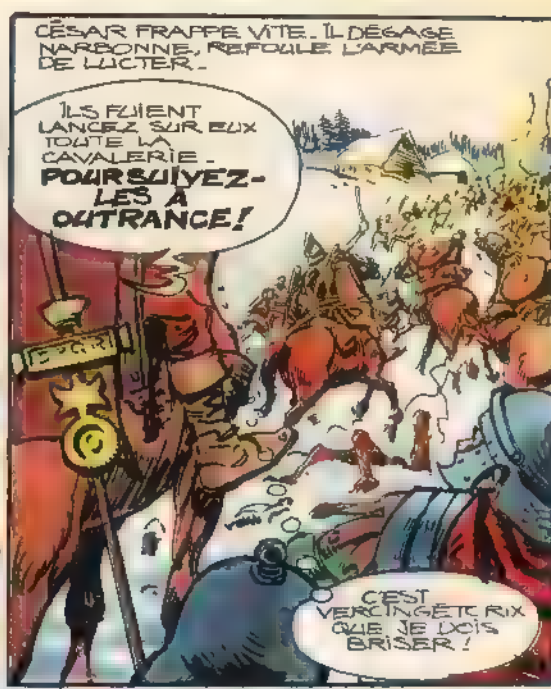
NOUS
SOMMES AVEC TOI. NOUS
T'OFFRONS NOS TRÉSORS
ET NOS PLACES FORTES.
NOUS GÉNÉRIERS À BLE ET
NOUS JEUNES HOMMES
IMPATIENTS DE
COMBATTRE...

NOUS COMBATTRONS
ENSEMBLE NOTRE
ENNEMI COMMUN. NOUS
TIENDRONS LE
SERMENT DES
CARNUTES.

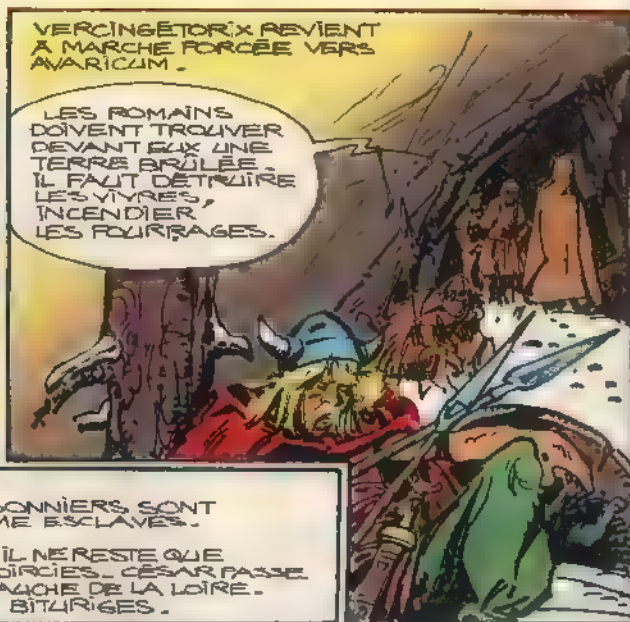
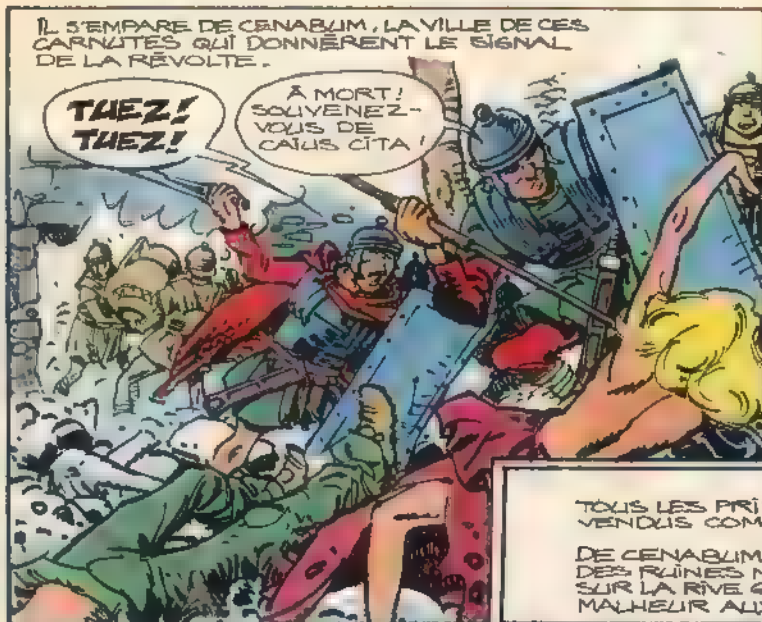


LE PAYS EST RICHE. AVARICUM, LA CAPITALE, PASSE POUR ÊTRE LA PLUS BELLE
VILLE DE LA GAULE. (BOURGÈS)



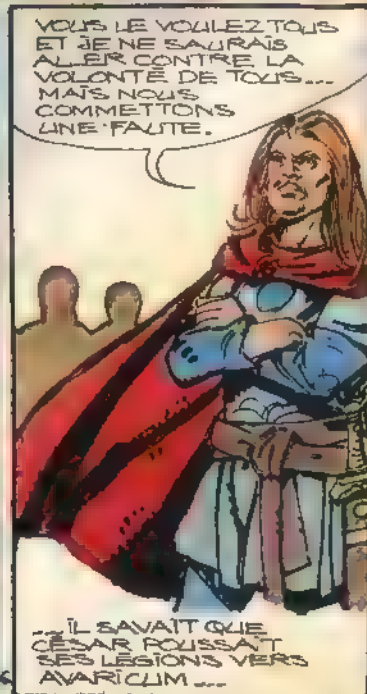
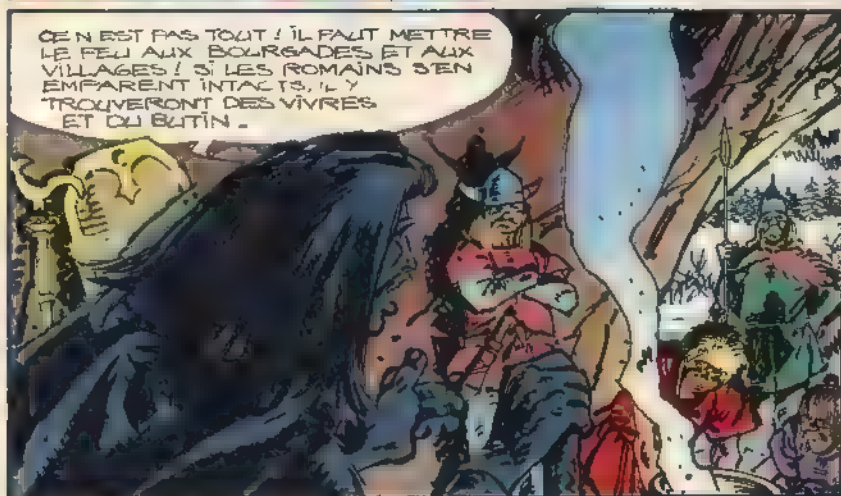


4) César a-t-il été : A. Général en chef ? - B. Empereur de Rome ? - C. Roi d'Italie ?

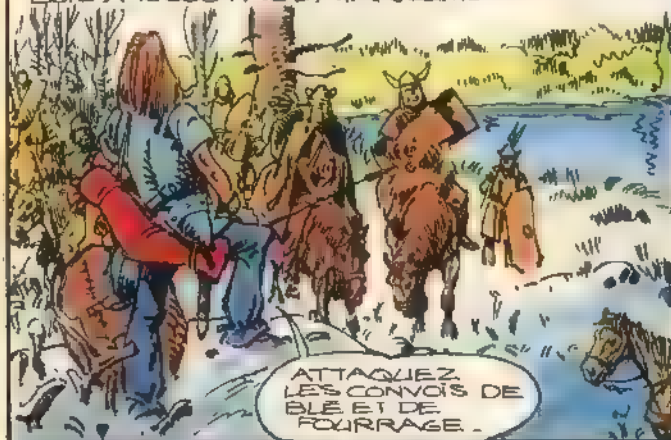


TOUS LES PRISONNIERS SONT VENDUS COMME ESCLAVES.

DE CENABUM, IL NE RESTE QUE DES RUINES NOIRCIES. CÉSAR PASSE SUR LA RIVE GAUCHE DE LA LOIRE. MALHEUR AUX BITURIGES.

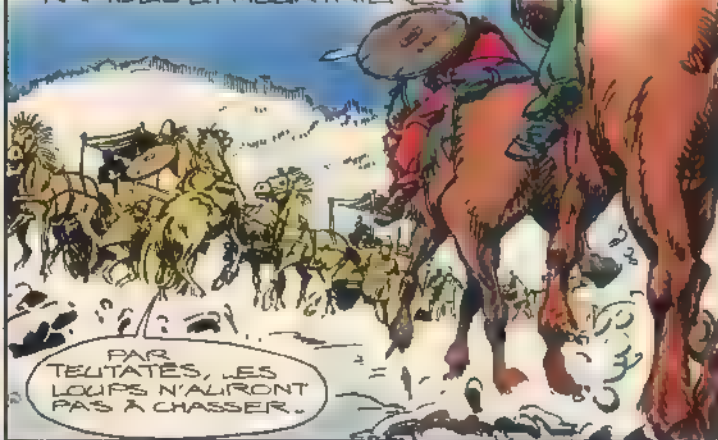


L'ARVERNE CHOISIT POUR CAMP, UNE POSITION COUVERTE PAR DES MARÉCAGES ET DES BOIS À 16 000 PAS D'AVARICUM.



ATTAQUEZ LES CONVOIS DE BLÉ ET DE FOURRAGE.

LES CAVALIERS GAULOIS LANCENT SUR LES ARRIÈRES DE CÉSAR, DES ATTAQUES RAPIDES ET MEURTRIÈRES.



PAR TELITATES, LES LOUPS N'ALIRONT PAS À CHASSER.

LES LÉGIONNAIRES S'APPROCHENT DE PLUS EN PLUS DES REMPARTS, TERRASSANT SANS ARRÊT ET POUSSANT DEVANT EUX DEUX ENORMES TOURS D'ASSAUT.



LES ASSIÉGÉS MULTIPLIENT LES PRODIGES, RÉPONDENT AUX COUPS DE L'ENNEMI, INCENDENT UNE TOUR, SURÉLEVENT LEURS REMPARTS, DE MANTELETS ET DE CHARPENTES...



C'EST UNE RACE HABILE, TOUJOURS PRÊTE À FAIRE CE QU'ON LUI ENSEIGNE ET À IMITER CE QU'ON LUI MONTRÉ.

MAIS L'HÉROÏSME DES BITURIGES NE RÉSISTE PAS À LA FORMIDABLE POUSSÉE ROMAINE. LA VAGUE DES LÉGIONS DÉFERLE SUR LES REMPARTS.



LA SORTIE DE LA NUIT DERNIÈRE NOUS A CÔTÉ, CHER, CÉSAR!



VERGINÉTORIX NE FUT JAMAIS PLUS GRAND QU'EN CE MOMENT.

C'EST AUX SŒCES DE L'AVENIR QUE NOUS DEVONS SONGER. JE LES AI PRÉPARÉS. JE LES TOUCHE. JE LES VOIS PRESQUE. LE SERMENT DES CARNUTES VIT TOUJOURS!

QUARANTE MILLE PERSONNES FURENT ÉGORGÉES. AVARICUM, LA PERLE DES GAULES EST MISE À SAC. CÉSAR S'INSTALLE SUR LES RUINES.



LES PEUPLES ENCORE À L'ÉCART DE LA GUERRE ENTRERONT PAR MES SOINS DANS L'ALLIANCE, ET JE FERAİ DE TOUTE LA GAULE UN FAISCEAU DE VOLONTÉS COMMUNES AUQUEL LE MONDE ENTIER MÊME NE POURRA RÉSISTER.



AU DÉBUT DU PRINTEMPS, LE CHEF ARVERNE APPREND QUE CÉSAR DESCEND LE LONG DE L'ALLIER.



NUL DOUTE QUE LES LÉGIONS MARCHENT SUR GERGOVIE, ET ELLES ONT L'APPUİ DE LA CAVALERIE DES EDUENS.

VERCINGÉTORIX LÈVE LE CAMP. IL ENVOIE EN AVANT SES CHARPENTIERS AVEC MISSION DE COUPER LES PONTS SUR LE FLEUVE EN CRUE.

LES EAUX SONT HAUTES. SI CÉSAR TENTE DE PASSER, NOUS ÉCRASERONS SES LÉGIONS !



LES DEUX ARMÉES CHEMINENT EN PARALLÈLE SUR LES RIVES DE L'ALLIER. ELLES S'OBSERVENT. ELLES CAMPENT FACE À FACE. ET GERGOVIE EST DEVANT ELLES, UN PEU PLUS PROCHE CHAQUE JOUR.

CETTE FOIS, NOUS LE TENONS.

PAR RUSE CÉSAR TROMPE LES GAULOIS. EN UNE NUIT, IL FAİT RÉPARER UN PONT ET DEUX LÉGIONS FRANCHISSENT L'ALLIER TANDIS QUE LES QUATRE AUTRES POURSUIVENT LEUR ROUTE.



CÉSAR PENSE À L'ARVERNE...

MAIS PRÉVENU PAR SES ESPIONS, VERCINGÉTORIX, PAR MARCHES FORCÉES, GAGNE GERGOVIE. SUR L'OPPIDUM, LA VILLE SACRÉE DES ARVERNES PARAIT INEXPUGNABLE...



GERGOVIE ! GERGOVIE !

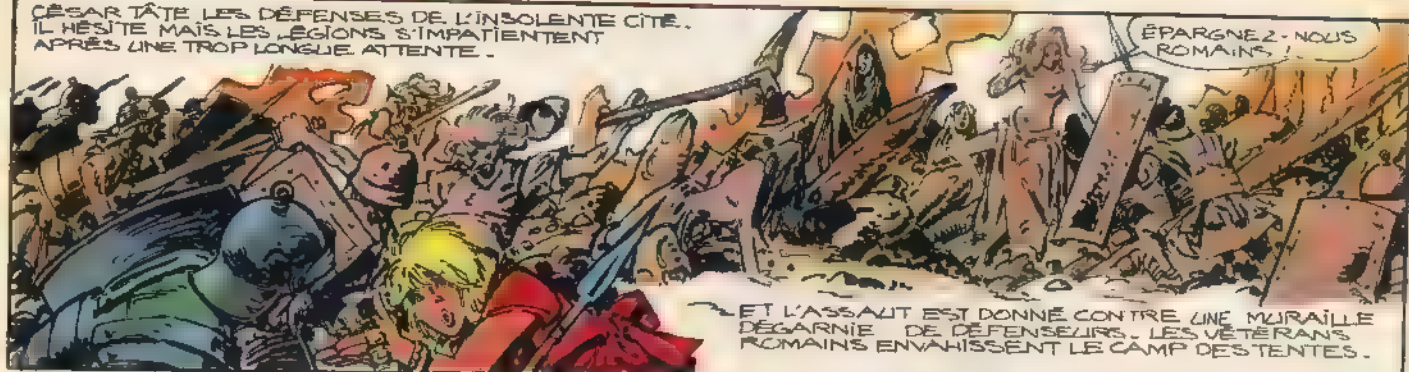
IL ORGANISE LA DÉFENSE DE LA PLACE-FORTE, EN AVANT DES REMPARTS, L'ARMÉE GAULOISE TAPISSE LES PENTES DE LA MONTAGNE. CENT MILLE HOMMES DÉFENDENT GERGOVIE.

LES ROMAINS ARRIVENT !

ILS ARRIVENT ! ILS SONT LÀ !



CÉSAR TÂTE LES DÉFENSES DE L'INSOLENTE CITÉ.
IL HÉSITE MAIS LES LÉGIONS S'IMPATIENTENT
APRÈS UNE TROP LONGUE ATTENTE.



ÉPARGNEZ-NOUS
ROMAINS !

ET L'ASSAUT EST DONNÉ CONTRE UNE MURAILLE
DÉGARNIE DE DÉFENSEURS. LES VÉTÉRANS
ROMAINS ENVAHISSENT LE CAMP DES TENTES.

LA SITUATION EST CRITIQUE
MAIS LES TROMPES GAULOISES
BEUGENT LE RAPPEL,
ALERTE L'ARMÉE
DISPERSÉE SUR LES
CONTRE-FORTS.

LA CAVALERIE GAULOISE
ARRIVE, BALAIE L'ESPLANADE
QUI SÉPARE LES DEUX
ENCEINTES.

VERCINGÉTORIX ET LES SIENS TAILLENT EN PIÈCES LA LÉGION
D'ASSAUT QUI PERD PIED



CÉSAR LAISSE SEPT CENT
HOMMES SUR LE TERRAIN.
LE CHEF ARVERNE A LA
SAGESSE DE NE PAS ATTAQUER
DE FRONT LES LÉGIONS EN
RÉSERVE.

**GLOIRE
À TOI !
GLOIRE AU
ROI DES
ARVERNES !**



DEUX JOURS PLUS TARD
LES ROMAINS LÈVENT LE SIÈGE
ET REPASSENT L'ALLIÈRE



IL N'Y A PAS DE PLACE AU
DÉCLINEMENT IF LA
DI HIER DANS MA HARANGUE
AUX LÉGIONS. L'ENNEMI
AVAIT L'AVANTAGE DE LA
POSITION

LES VIVRES
ET LES
BAGAGES DE
CÉSAR
S'ENVOIENT
EN FUMÉE...



... ET
CÉSAR
PLIERA !



VERCINGÉTORIX RÉUNIT LES
CHEFS GAULOIS À BIBRACTE.

HARCELER
L'ENNEMI, SANS CESSER, ET
PARTOUT ! INCENDIER LES
FERMES ! DETRUIRE LES
GRENIERS... LA VICTOIRE
EST À CE PRIX.



TOUTE LA GAULE
SEMBLE PRISE
DE FIÈVRE.
LE PUISSANT
PEUPLE EDIEN
À SON TOUR
ENTRE DANS LA
RÉVOLTE.

LE GRAND DÉPÔT
ROMAIN DE
NOVIODUNUM
EST INCENDIÉ



IL N'Y AURAS PAS DE VICTOIRE...

EN AOÛT -52, CÉSAR RÉUSSIT À ENFERMER VERGINGÉTORIX DANS ALÉSIA. ET TOUT LE MONDE CONNAÎT LA FIN TRAGIQUE DE CETTE DERNIÈRE CITADELLE...

LE BLOCUS ET LA FAIM RÉDUISSENT CES LOUPS MIEUX QUE NOS ASSAULTS.

LES FORMIDABLES RETRANCHEMENTS DES ROMAINS ISOLANT COMPLÈTEMENT L'OPPIDUM... LA FAMINE S'INSTALLANT DANS LA VILLE...

ET LA FORMIDABLE RUÉE DE 200.000 HOMMES VENUS DE TOUTE LA GAULE À L'APPEL DES ARVERNES ASSIÉGÉS.

LES "BOUCHES INUTILES" JETÉES HORS DE LA PLACE FORTE ET RÔDANT ENTRE LES ENCEINTES ENNEMIES, FEMMES, ENFANTS, VIEILLARDS VOUSÉS À LA MORT...

ARRIÈRE! RETOURNEZ CHEZ VOS VOTRES!

TROIS JOURNÉES D'UNE BATAILLE IMPITOYABLE...

ET LA SORTIE DÉSESPÉRÉE DE VERGINGÉTORIX CHERCHANT À ÉTABLIR LA JONCTION AVEC SES ALLIÉS DÉJÀ EN DÉBAN-DADE... LES CORPS BEUGLAIENT COMME UN CHANT D'AGONIE...

BOU-OU-OU

ET EN SE RENDANT À CÉSAR, IL SE SACRIFIE POUR LE SALUT DE TOUS.

L'HOMME QUI FIT TREMBLER LES LÉGIONS JETTE SON ÉPÉE, SANS UN MOT, AUX PIEDS DE SON VAINQUEUR.

VERGINGÉTORIX SE RETIRE DANS ALÉSIA...

JE N'AI PAS ENTREPRIS CETTE GUERRE À DES FINS PERSONNELLES MAIS POUR CONQUÉRIR LA LIBERTÉ DE TOUS.

APRÈS DE LONGUES ANNÉES, ENCHAÎNÉ DANS UN CACHOT DE ROME, LE HÉROS DES GALLES FIT PARTIE DU TRIOMPHE DE CÉSAR ET FUT MIS À MORT EN JUIN -46.

PEUT-ÊTRE EN MARCHANT AU SUPPLICE, PENSA-T-IL À CE SERMENT DES CARNUTES QU'IL AVAIT TENU JUSQU'AU BOUT.

5) Vercingétorix est-il mort : A. Au siège d'Alésia ? - B. Etranglé à Rome ? - C. Empoisonné par son oncle -FIN- Gobinnatio ?

GRAND

CONCOURS



IMAGINE

Il continue, le grand concours LEGO organisé par PIF ! De nombreux pifophiles y ont déjà participé. Et toi ? Que peux-tu faire de mieux avec un maximum de vingt éléments LEGO ou DUPLO de ton choix (briques, personnages, arbres, roues, etc.) ?

Imagine ! Cherche la meilleure idée, la plus originale, la plus astucieuse. Puis, une fois ton projet construit, fais-en un dessin ou une photo en indiquant brièvement de quoi il s'agit. Joins ton nom, ton adresse, ton âge, ainsi qu'une photo de toi (facultative) et envoie le tout sous enveloppe timbrée au **GRAND JURY PIF ET LEGO, 126, RUE LA FAYETTE, 92100 PARIS.**

● 20 PRIX TOUS LES QUINZE JOURS

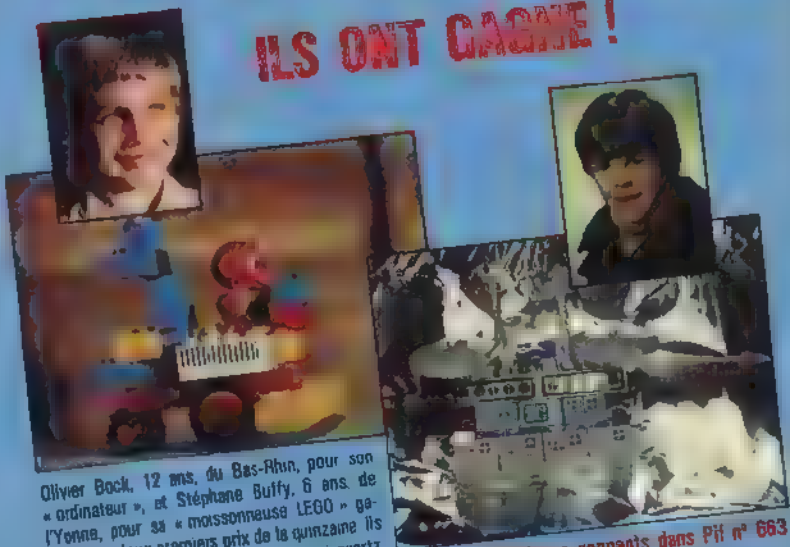
Tous les quinze jours et jusqu'à la fin de l'année, vingt prix à gagner : deux superbes montres à quartz et dix-huit magnifiques livres sur le fantastique monde LEGO.

● SUPER-FINALE : 4 VOYAGES A LEGOLAND

A la fin du concours, 4 super-prix pour 4 super gagnants : 4 merveilleux voyages au Danemark, chacun pour deux personnes (un enfant, un adulte) à la découverte du fameux parc LEGOLAND !

Ce concours est réservé aux enfants de moins de 14 ans. Le JURY tient compte de l'âge pour apprécier les projets. Le règlement complet peut être obtenu sur simple demande à l'adresse indiquée.

ILS ONT GAGNÉ !



Olivier Bock, 12 ans, du Bas-Rhin, pour son « ordinateur », et Stéphane Buffy, 6 ans, de l'Yonne, pour sa « moissonneuse LEGO » gagnent les deux premiers prix de la quinzième. Ils recevront chacun une superbe montre à quartz.

Prochains gagnants dans Pif n° 663

en les construisant toi-même, découvre LES ANIMAUX FABULEUX DE LA PREHISTOIRE

A partir de 5 ans.

VA VITE DEMANDER
CES MODÈLES, ET BIEN D'AUTRES,
A TON MARCHAND DE JOUETS
HABITUEL

NOUVEAU

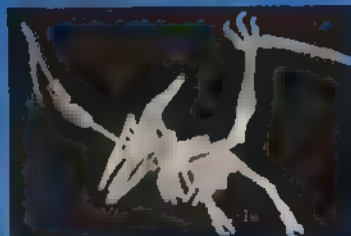
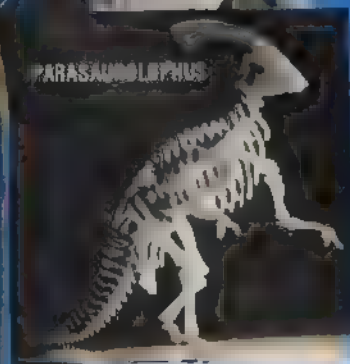
Ce jeu de construction passionnant, en vrai bois laminé, te permettra de monter facilement, sans colle, par simple emboîtement, à partir de planches prédécoupées, les fossiles des animaux extraordinaires de la préhistoire.

PARASAUROLOPHUS
petit modèle 465 x 190 x 20 mm
grand modèle 950 x 345 x 50 mm

PTERANODON

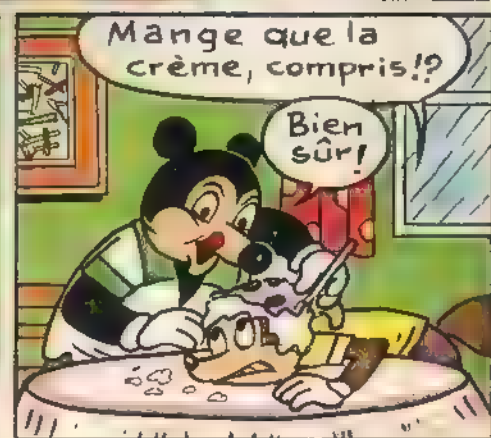
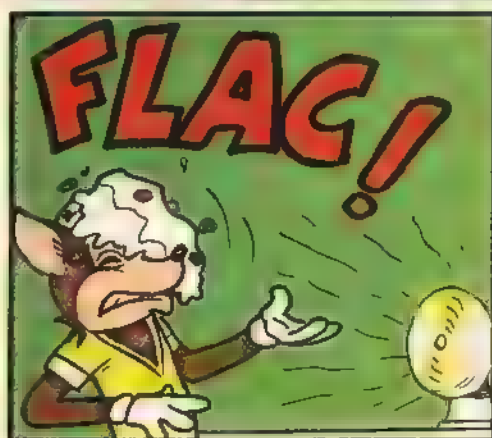
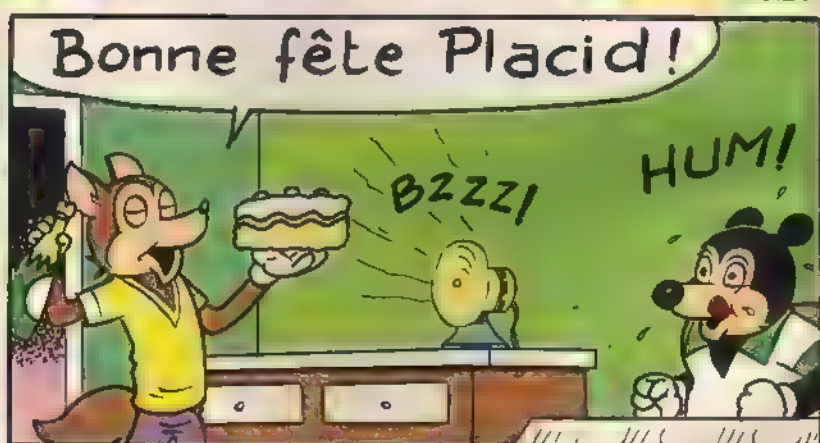
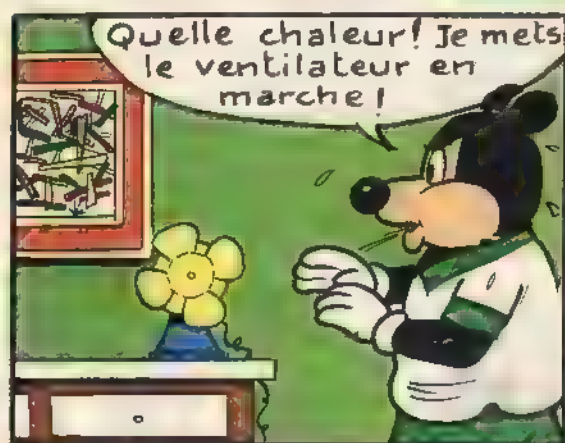
STYRACOSAURUS

STEGOSAURUS



DISTRIBUTEUR EXCLUSIF : HEFA 2, 29, rue Voltaire - 92250 LA GARENNE-COLOMBES - Tél. : 782.57.70

PLACID ET MUZO



**ÇA VA ROULER !
5 SUPER MAQUETTES
À GAGNER**



EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

Placid et Muzo

POCHE

+
1 jeu
cadeau



JEUX GAGS-BLAGUES

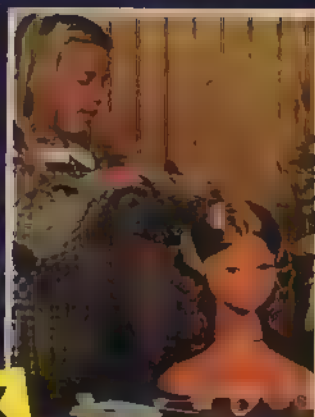
MissBel

se coiffe
et se maquille
selon ton gout

**SES CHEVEUX
S'ALLONGENT !**

socle amovible
système de douche intégré
couleur des yeux
interchangeable

Missbel est livrée
avec tous ses accessoires :
rouleaux, peigne, brosse,
crayon à sourcil, épingles
fard à joues et à paupières,
eau de cologne, shampoing,
etc.



Bella

TCR

JE DEBOITE! JE DOUBLE!! JE FONCE!!!

Sans rail, ni rainure de guidage, les circuits TCR sont révolutionnaires. Les voitures déboitent, doublent, se rebattent et font même des queues de poisson comme dans la réalité.

TCR Plein Phares, c'est super! Les voitures ont des phares qui éclairent vraiment. Et il y a en plus des bandes fluorescentes dans les virages. Sans oublier la voiture bouchon, pour corser la course. Elle roule toute seule, moins vite que les autres et il faut sans cesse la doubler. TCR Plein Phares, c'est génial pour jouer la nuit.



Ideal Loisirs Distribution
102, av. Albert Einstein 93160 Le Blanc-Mesnil



CHAMPIONNAT DE FRANCE JR

organisé par



Rubik's CUBE

**TOUS A LA
SUPER FINALE**

**samedi
28 novembre, 14 h
au Cirque de Paris**

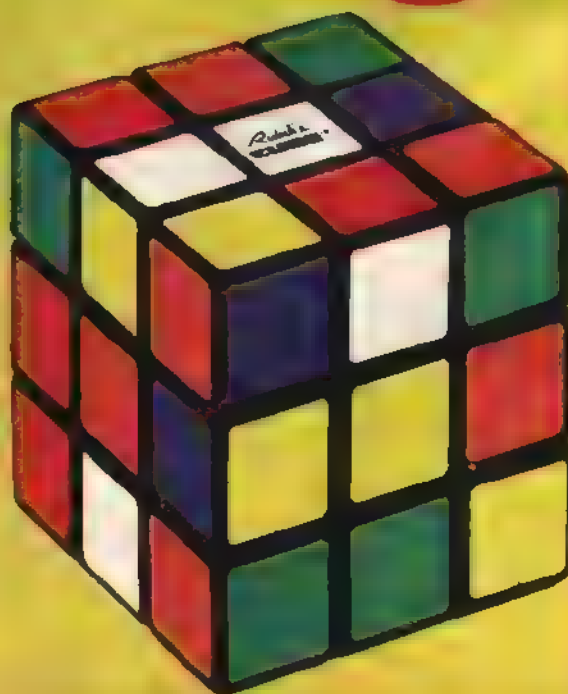
Qui sera le premier Champion de France Junior de Rubik's Cube?

Avec tes parents, tes copains, viens assister à la grande finale du 1^{er} Championnat de France Junior de Rubik's Cube organisé par Pif-Gadget, qui aura lieu samedi 28 novembre, à partir de 14 h, au Cirque de Paris (*).

Chaude, chaude, chaude, elle sera chaude la super finale du 1^{er} Championnat de France Junior de Rubik's Cube organisé par PIF-GADGET!

Pifocubistes, rendez-vous le 28 novembre!

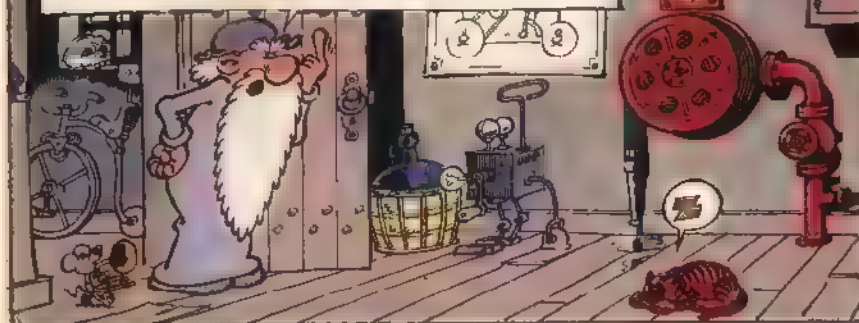
(*) Cirque de Paris : 14 av. Jean-Jaurès, 75019 Paris, Métro Jean-Jaurès. Entrées dans la limite des places disponibles.



CONTE A REBOURS

LÉONARD

... DISCIPLE, L'OBSTINATION DONT VOUS FAITES PREUVE DANS LE MANQUE DE CONFIANCE SYSTEMATIQUE ET TOTAL AU SUJET DE L'ESSAI DE MES DERNIERES INVENTIONS ME DECOTE ENORMEMENT!...



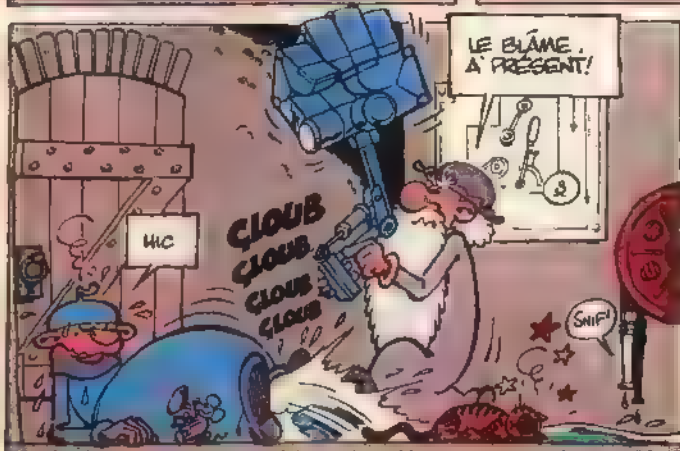
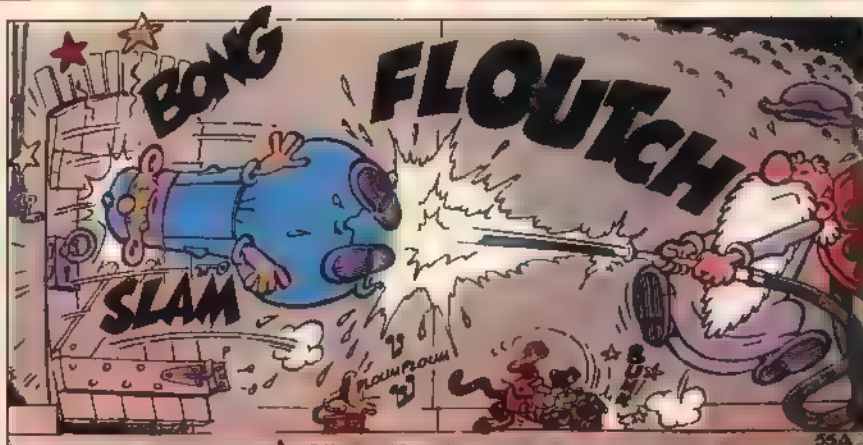
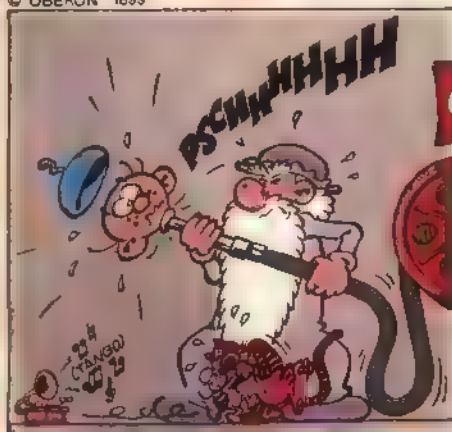
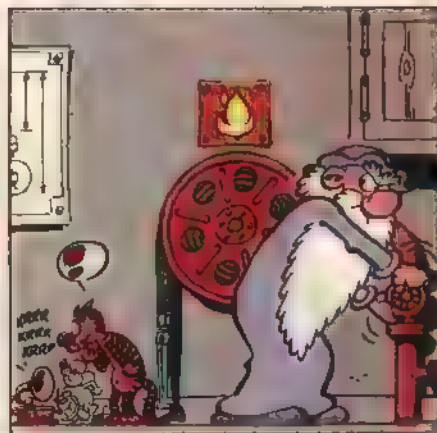
... J'AJOUTE QUE SI VOUS NE VENEZ PAS IMMEDIATEMENT JE VIENS VOUS CHERCHER ET VOUS AUREZ UN BLAME!



JE COMPTE JUSQU'A 3!...
1... 2...



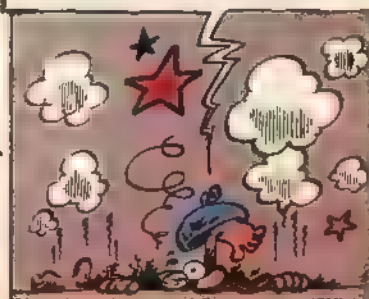
... ET 3!... VOUS VOULEZ N'EN FAIRE QU'A VOTRE TETE?... A VOTRE AISE, MAIS JE VOUS AURAI PREvenu!...



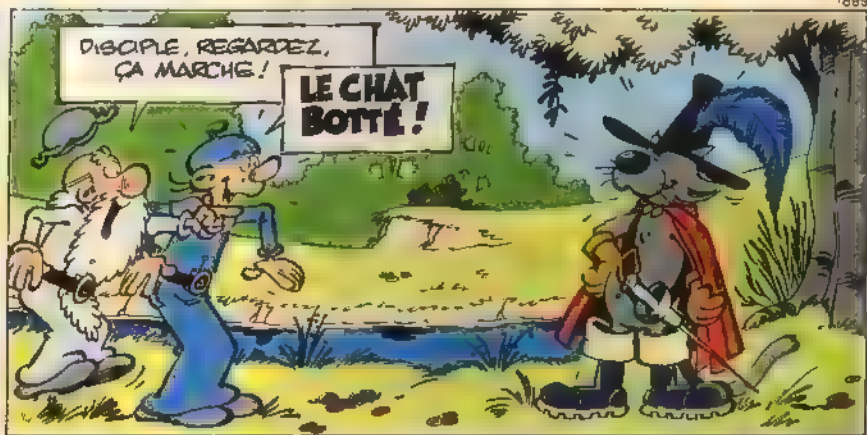
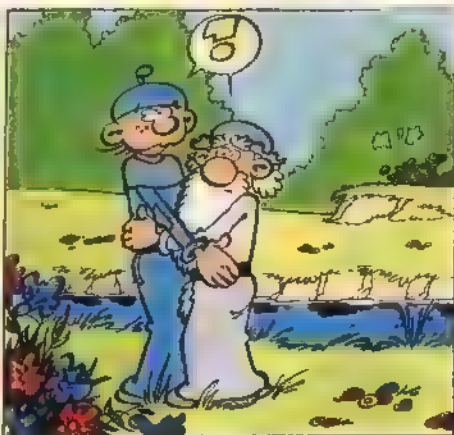
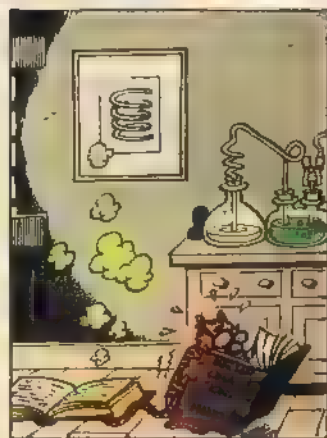
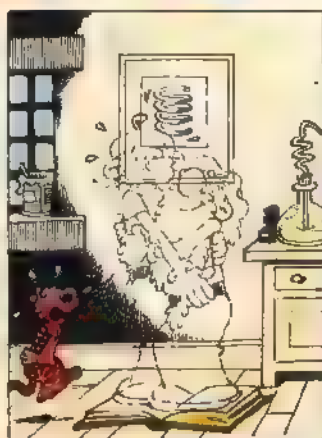
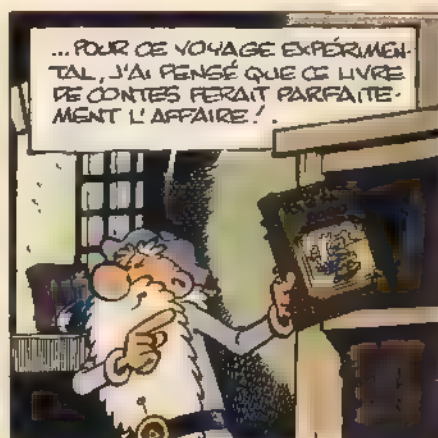
LE BLAME, A PRESENT!

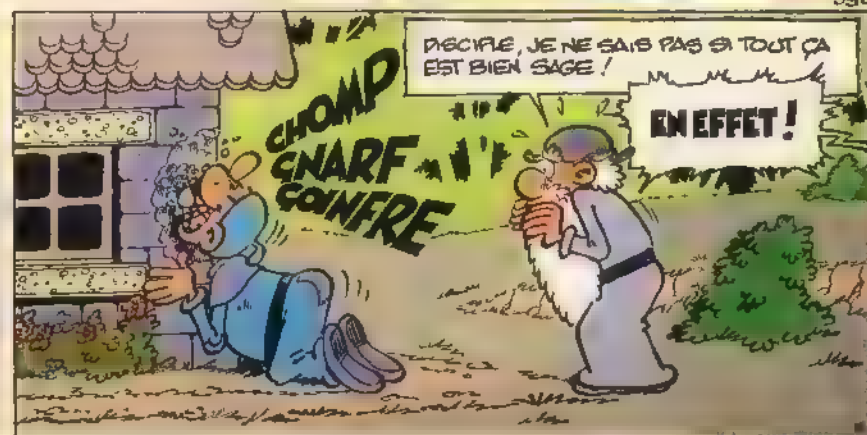
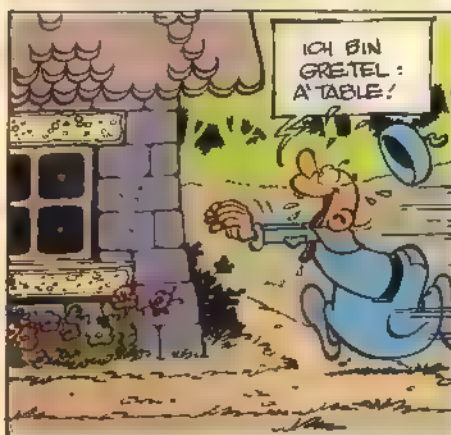
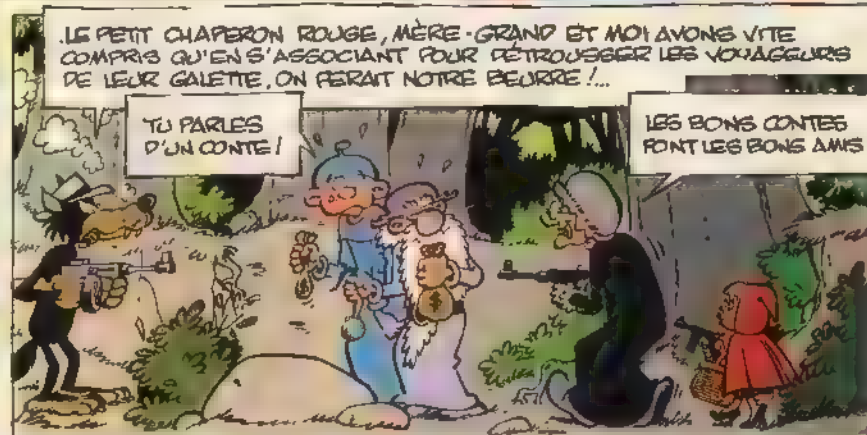
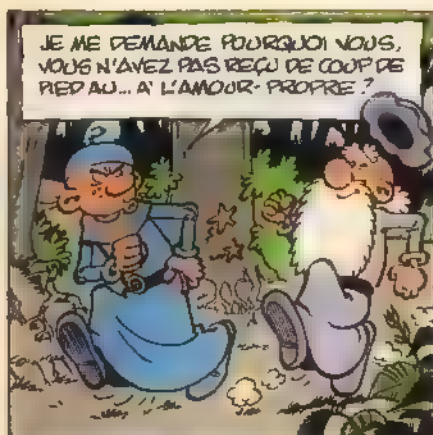


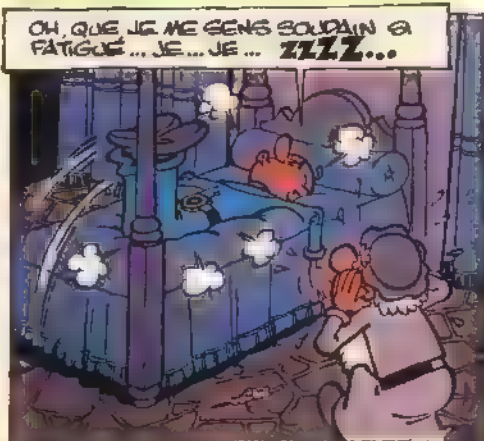
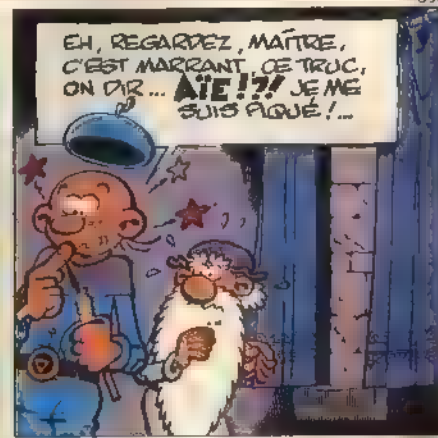
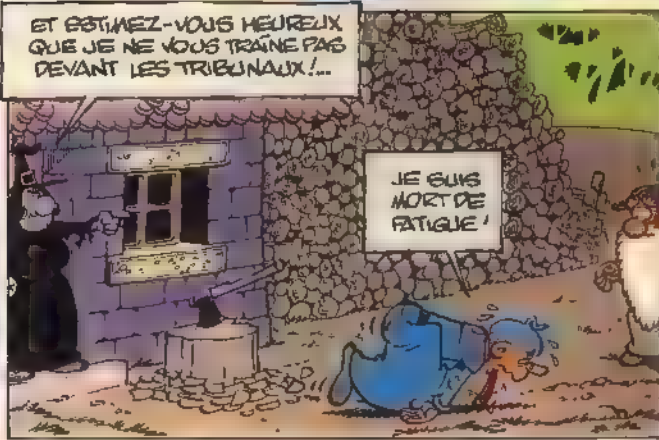
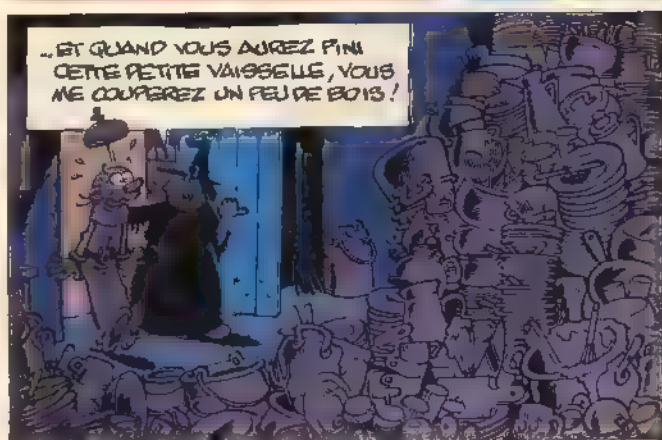
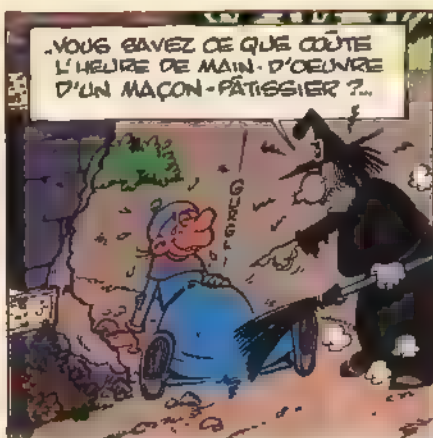
... CHE QUI EST GENANT CH'EST QUE CH'EST DEJA MON DEUXIEME BLAME ET QU'AU TROISIEME, CHE CHERA LA RUMICHION CORPORELLE!



© OBERON 1899



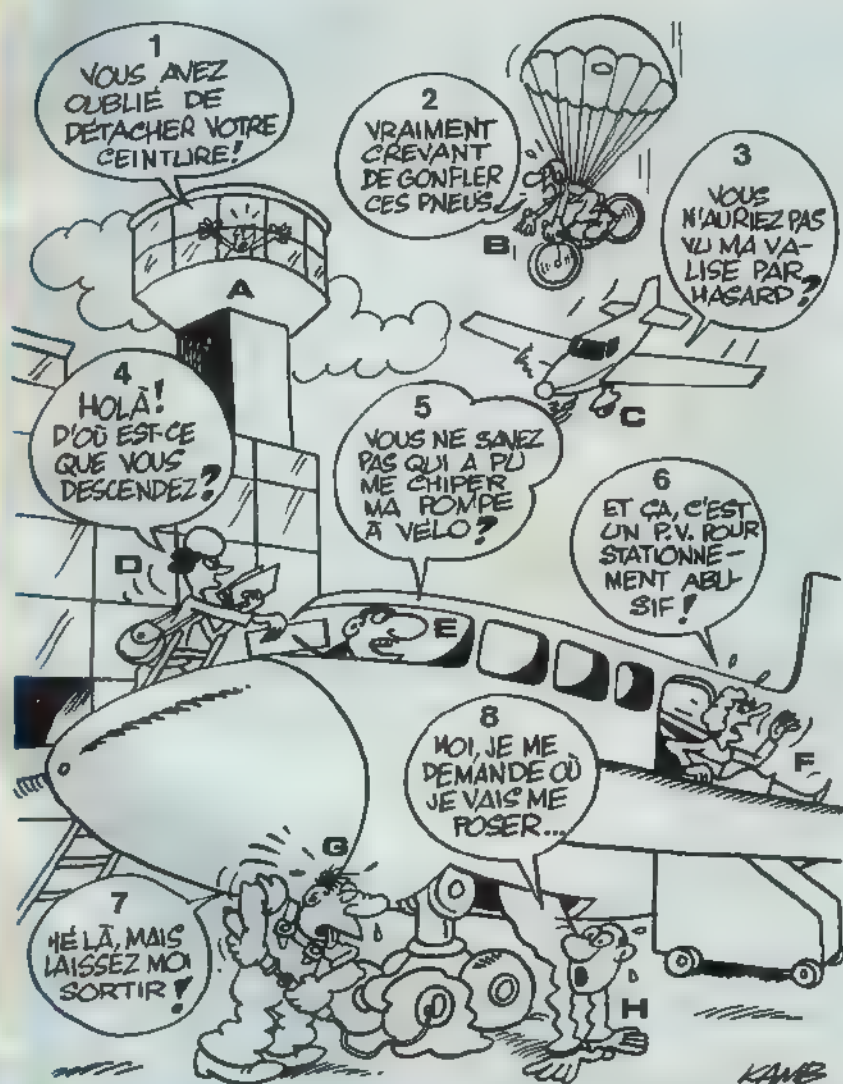




JEUX

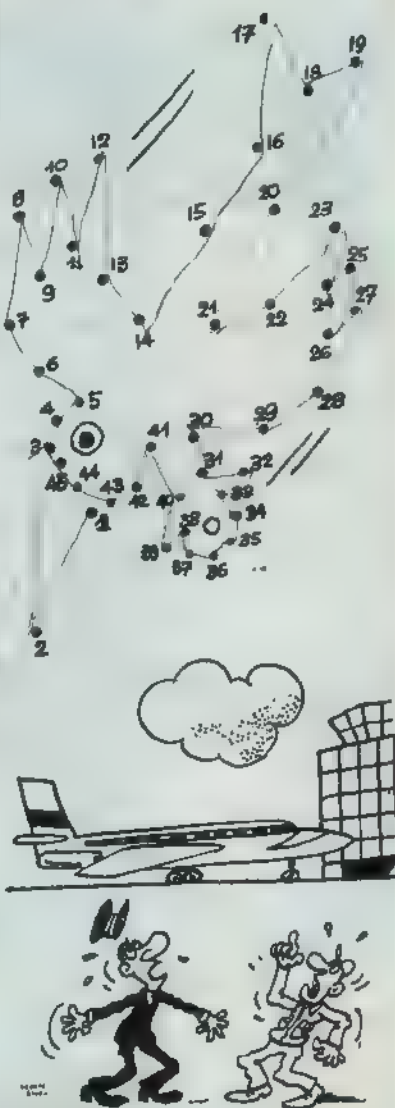
1 BULLES D'AIR

Dans cet aéroport les paroles s'envolent d'une manière aussi désordonnée que les avions.
Rends à chaque personnage (de A à H) la bulle (de 1 à 8) qui lui revient.



2 JEU À POINTS

En reliant les points numérotés, tu sauras ce qui effraie les deux personnages.



JEUX

3 FLECHO *Replay*

Avion	↓	Avion	↓	Maisons de lapins	↓		Pointu
Elle fait avancer l'avion		Pas rapide		Règle	→		
↓		↓				Petit poème	↓
Dans Rennes	→			Pierre	→	↓	
Nom d'avion				Grand lac			
En car	↓			↓			
			Ne pas avouer	→			
			Pour faire du sport				
Ville du Midi			↓				
Agnie	→						
Note							
↓							
		Pas tôt	→				Réfute
Jour de la semaine		Dans l'île de Ré	→			Note	↓
Moi		Lu à l'envers					
↓		↓			Demi	→	↓
Prénom féminin	→						

5 ANOMALIES

Il y a des tas de choses qui ne vont pas dans ce coin d'aéroport. Lesquelles ?



4 JE BLAGUE

Cette semaine, c'est Nadine Berthelier, à 42300-Riorges, qui gagne un superbe jeu, le SUPER MASTER MIND offert par CAPIEPA-MECCANO, avec l'histoire que voici :

Un brave paysan, allant chercher de l'eau, tombe dans son puits très profond. Il appelle sa femme :

- Vite ! Vite ! au secours ! il faut me tirer de là !

- Attends ! dit la femme, je vais te chercher un petit verre de rhum, ça va te remonter !



Le professeur dit à Michel :

- Tu as fait beaucoup de fautes dans ta dictée, tu es trop faible en orthographe.

Alors, pour demain, tu me copieras vingt fois cette dictée.

Le lendemain, Michel revient avec la dictée recopiée 5 fois. Puis, voyant la tête du professeur, il dit :

- C'est que, Monsieur, je suis aussi nul en calcul qu'en orthographe.

Regis Leban

78700 Cónflans-sainte-Honorine

6 LES AEROPORTS

Place sur la carte, aux points où se trouvent les lettres, les noms des six principaux aéroports de France.

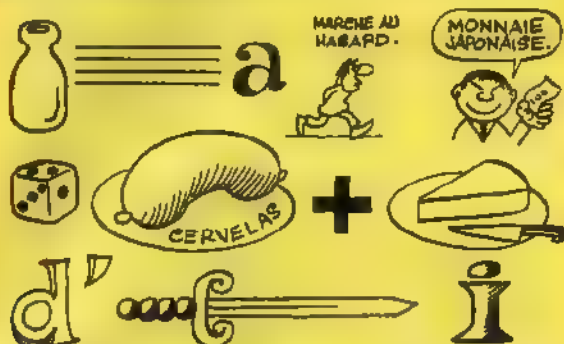


Solution page 66

JEUX

7 REBUS

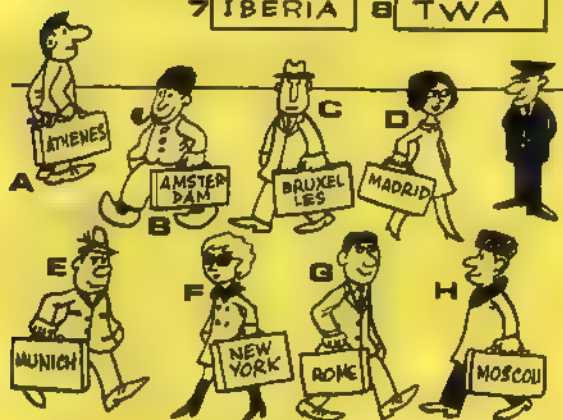
Déchiffre ce rébus, qui se rapporte aux transports aériens, bien entendu.



8 KIVAHOU ?

Ces huit voyageurs, dont la nationalité apparaît sur les valises, vont emprunter, chacun, une compagnie aérienne de leur pays. A quel guichet (de 1 à 8) chaque voyageur (de A à H) devra-t-il se présenter ?

- | | | |
|-----------|-------------|------------|
| 1 SABENA | 2 ALITALIA | 3 AEROFLOT |
| 4 OLYMPIC | 5 LUFTHANSA | 6 KLM |
| 7 IBERIA | 8 TWA | |



9 CACHE-CACHE

Un passager clandestin s'est caché dans l'avion ; oui, mais où ?



Solution page 66

TENNIS

JEU, SET ET MATCH.



JEUX ELECTRONIQUES

SECTOR

TORPILLEZ LE SOUS-MARIN.



Sector, c'est la chasse au sous-marin à l'ère de l'électronique. L'ordinateur pilote le sous-marin. A vos commandes. Faites preuve de déduction et de logique pour torpiller le sous-marin ennemi.



MERLIN

JEUX POUR LES PETITS MALINS.

Merlin, jeux électroniques réunis en 1. Un jeu pour tester votre esprit de stratégie, de logique, de déduction. Et à votre mémoire.

Merlin, jeux électroniques pour les petits malins.

Miro-Meccano

MIRO-MECCANO

MASTERMIND

GYMNASTIQUE POUR L'ESPRIT

Mastermind, tous les joueurs du célèbre Mastermind jouent par un ordinateur. Pour jouer avec ou contre lui, seul ou à plusieurs. Et entraîner votre esprit.

Miro-Meccano

JEUX

BIFTOU

10

Si tu veux connaître le nom de l'appareil qui surmonte la grille, prends un crayon et raye tous les noms de la liste que voici :

BAGAGISTE - ORLY - TWA - PISTE - SAS - HÔTESSE - PNEU - RÉSERVOIR - PILOTE - SUPERSONIQUE - AIR INTER - AIR FRANCE - AÉROPORT - RADAR - RADIO - AILE - STEWART - TRAIN - ROUE - AVION.



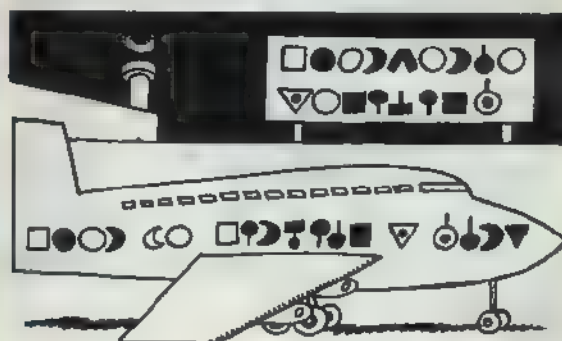
E	T	O	L	I	P	O	R	L	Y
U	H	O	T	E	S	S	E	R	A
Q	T	R	A	W	E	T	S	E	I
I	A	E	R	O	P	O	R	T	R
N	N	U	S	A	V	I	O	N	F
O	I	O	A	P	N	E	U	I	R
S	A	R	S	R	A	D	A	R	A
R	R	B	O	E	I	N	G	I	N
E	T	S	I	P	E	L	I	A	C
P	T	W	A	R	A	D	I	O	E
U	R	I	O	V	R	E	S	E	R
S	B	A	G	A	G	I	S	T	E

Les noms se lisent dans n'importe quel sens, et une même lettre peut figurer dans plusieurs mots. Quand tu auras tout rayé, le nom que tu cherches apparaîtra dans les cases restées blanches.

MESSAGE EN CODE

11

Quel message a-t-on inscrit sur la carlingue de l'appareil, sachant que l'inscription sur le panneau signifie : BIENVENUE AÉROPORT ?



DEVINETTE ALPHABÉTIQUE

12

Il s'agit de trouver un mot de 3 lettres.

- La 1^{ère} lettre du mot est parmi les lettres de DOUGLAS et d'AVION, mais ne figure ni dans BOEING ni dans HÉLICE.

- La 2^e lettre est dans BOEING et dans HÉLICE, mais n'est ni dans MYSTÈRE ni dans CARAVELLE.

- Et la 3^e lettre est dans MYSTÈRE et dans CARAVELLE, mais n'est ni dans DOUGLAS ni dans AVION. Quel est donc ce mot ?

Solution page 66

JEUX

13 TEST

AS-TU DES DISPOSITIONS POUR ÊTRE PLUS TARD, PILOTE DE LIGNE ?

Pour être pilote de ligne, il faut évidemment posséder certaines qualités.

En répondant à ces quelques questions par OUI ou par NON, tu sauras si tu as les dispositions indispensables pour assurer (plus tard) ce captivant métier.

- | | OUI | NON |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 1 - Es-tu toujours à l'heure à tes rendez-vous ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2 - As-tu mal au cœur sur une balançoire ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3 - Peux-tu rester plus de 15 minutes sans changer de place et sans parler ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4 - Préférerais-tu partir en vacances en avion, plutôt qu'en auto ou en train ... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5 - Discutes-tu toujours un peu avant d'obéir ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6 - Attends-tu que la nuit te porte conseil, avant de prendre une décision ? ... | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7 - Es-tu fort en géographie ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8 - Aimes-tu faire de la vitesse, même si cela comporte un certain danger ? .. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

14 DIFFERENCES

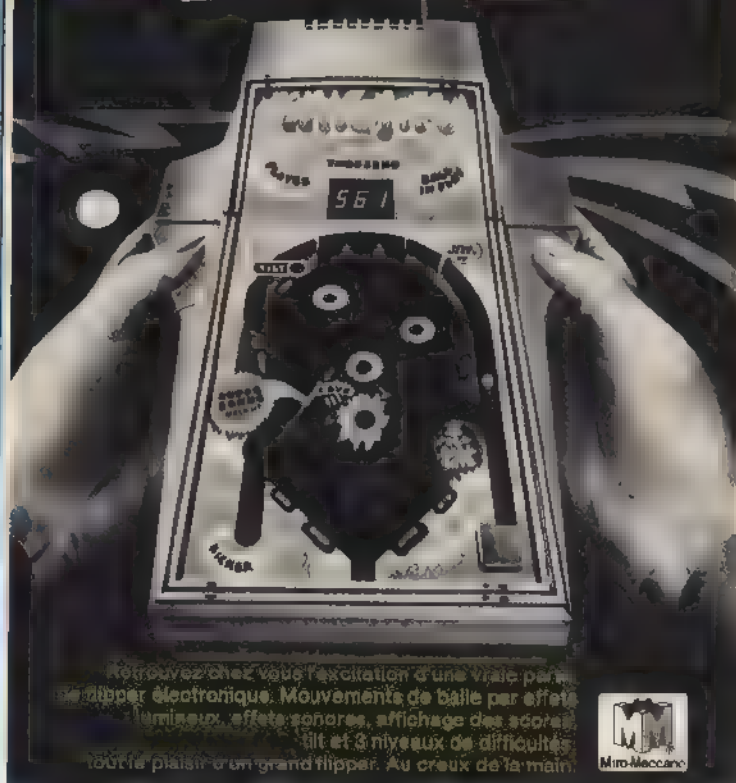
Combien trouves-tu de différences entre cet avion et celui qui figure en haut du BIFTOU ?



Solution page 66

WILD FIRE

LE MINI FLIPPER



MIRO-MECCANO

ANTIGANG

L'ORDINATEUR MENE L'ENQUETE



Antigang, le jeu de société avec un ordinateur qui mène l'enquête avec vous pour retrouver l'assassin. Des effets sonores et visuels vous aideront à démasquer le criminel et à empêcher la prime avant vos adversaires.

MIRO-MECCANO

SPLIT SECOND

8 JEUX CONTRE LA MONTRE



JEUX ELECTRONIQUES



JEUX

LA CHAÎNE

15

Forme une chaîne continue de la première image A, à la dernière F. Mais il ne s'agit pas de suivre l'ordre alphabétique.

Chaque image est liée à celle qui la précède et à celle qui la suit par une certaine ressemblance, un petit détail commun.



JEUX

16 LES AIGUILLEURS DU CIEL

Trouve à quel contrôleur est relié chacun de ces quatre appareils prêts à l'atterrissage.



17 MOTS CROISÉS

HORIZONTALEMENT : 1. Il dirige l'avion - 2. Elles frappent l'odorat - 3. Article ; C'est ainsi que l'on appelle parfois un pilote d'avion - 4. Serpent sans tête ; en forme d'œuf - 5. Colle ; Du 1^{er} janvier au 31 décembre - 6. Venu au monde ; Prénom - 7. Impôt.

VERTICALEMENT : 1. Pays d'Europe - 2. Parfaite - 3. Article - 4. Une question ; Note de musique - 5. Tâches - 6. Pour faire marcher le moteur.



18 MÉLI-MÉLO

Sur ce panneau des destinations, le système automatique - en panne - a mélangé les lettres de certaines villes... Reconstitue la liste.

VOLS À DESTINATION DE...									
B	R	U	N	I	C	H			
M	A	D	I	A					
A	M	S	T	E	R	L	A	N	
M	U	R	I	O					
B	O	F	R	I	C	H			
Z	U	B	O	N	N	E			
M	I	X	E	L	L	E	S		
L	I	S	B	A	M				

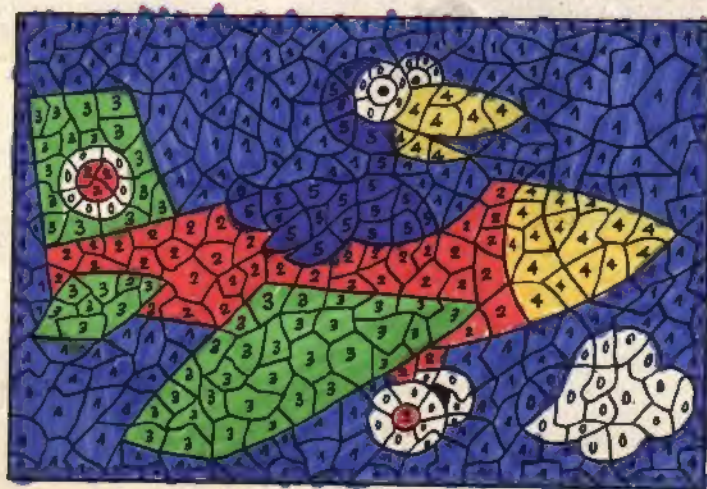


19

CARAN D'ACHE
COLOR

Pour rendre ton dessin encore plus joli, prends la boîte rouge de crayons de couleurs ou de feutres Caran d'Ache et colorie les cases en suivant ces indications :

- 1 : Bleu ciel - 2 : Rouge -
- 3 : Vert - 4 : Jaune -
- 5 : Bleu foncé -
- 0 : reste blanc.



JEU

SOLUTIONS

1. BULLES D'AIR

1-E; 2-G; 3-H; 4-A; 5-B; 6-D; 7-F; 8-C.

2. JEU À POINTS

C'est un drôle d'oiseau.

3. FLÉCHOREPLAY

A	Z	Y	E	
N	E	L	I	C
R	E	N	R	O
C	O	N	C	O
A	P	T	N	I
L	E	T	E	R
L	A	T	A	R
N	A	R	S	N
J	E	U	D	I
E	L	E	O	N

5. ANOMALIES

Pompe à essence sur la piste ; le signal "90" ; une hélice en même temps que des réacteurs ; chenillettes au train d'atterrissage ; pales d'hélicoptère sur ballon dirigeable, et phare marin sur l'aéroport.

6. LES AÉROPORTS

A : Roissy, et B : Orly (Paris) - C : Mérignac (Bordeaux) - D : Blagnac (Toulouse) - E : Bron (Lyon) - F : Maignane (Marseille).

7. RÉBUS

"Les lignes aériennes desservent la plupart des pays". (LAIT - LIGNES - A - ERRE - YEN - DÉ - CERVELAS - PLUS - PART - D'ÉPÉE - I).

8. KIVAHOU ?

A-4; B-6; C-1; D-7; E-8; F-8; G-2; H-3.

9. CACHE-CACHE

Tu as trouvé le passager clandestin en regardant à l'envers : sa tête est formée par le contour de l'allée centrale.

10. BIFTOU

La solution est BOEING.

11. MESSAGE EN CODE

"Bien le bonjour à tous".

12. DEVINETTE ALPHABÉTIQUE

Le mot est : AIR.

13. TEST

Si tu as plus de 7 points tu seras pilote de ligne (s'il y a de la place).

Entre 3 et 6 points (inclus) il vaut mieux que tu sois passager plutôt que pilote.

Moins de 3 points, tu n'as aucune dispositions particulières pour voler...

14. DIFFÉRENCES

Dessin du fuselage avant ; décoration de l'aile arrière ; la queue de l'appareil a disparu ; aile avant gauche, plus courte ; moins de hublots ; un réacteur a disparu ; reflet sur le 1^{er} réacteur, plus court.

15. LA CHAÎNE

A et C : aile arrière et chapeau ; C et B : polo et girouette ; B et E : porte du hangar et Képi ; E et D : ressort et fil téléphonique ; D et F : écran radar et turban.

16. LES AIGUILLEURS DU CIEL

1-C; 2-A; 3-D; 4-B.

17. MOTS CROISÉS

	1	2	3	4	5	6
1	P	I	L	O	T	E
2	O	D	E	U	R	S
3	L	E	S		A	S
4	O	A		O	V	E
5	G	L	U		A	N
6	N	E		L	U	C
7	E		T	A	X	E

18. MÉLI-MÉLO

Bruxelles - Madrid - Amsterdam - Munich - Sofia - Zurich - Milan - Lisbonne.



perds pas la boule

Devant toi, un plateau de jeu de 25 cases. Tu choisis la case PERSONNAGES HISTORIQUES.

Tu fais tourner la roulette alphabétique, la flèche s'immobilise sur la lettre "N". Le premier à dire NAPOLEON ou NELSON doit en même temps lancer sa boule dans le panier : si elle tombe au fond, c'est lui qui a gagné. Ton voisin prend maintenant la case SPORTS. La flèche s'arrête sur "S". Tu cries vite SKI avant tout le monde et tu n'oublies pas de lancer ta boule en même temps. C'est la rouge qui est au fond du panier, la tiens, tu as gagné. C'est simple, non ? Et, en plus, vraiment très amusant.

un jeu follement gai
un jeu gay-play

ALLO... DOCTEUR ?



ALLO... DOCTEUR ?

Docteur, c'est Et pas un teur pour rire. Mais comme un

médecin devant son

audace, tu notes tout ce qui te semble anormal : pouls, température, état de la gorge, etc. Tu fais alors ton diagnostic : tu donnes le nom de la maladie que tu as trouvée. Avec, en plus, un tout petit peu de flair, tu vas sûrement gagner.

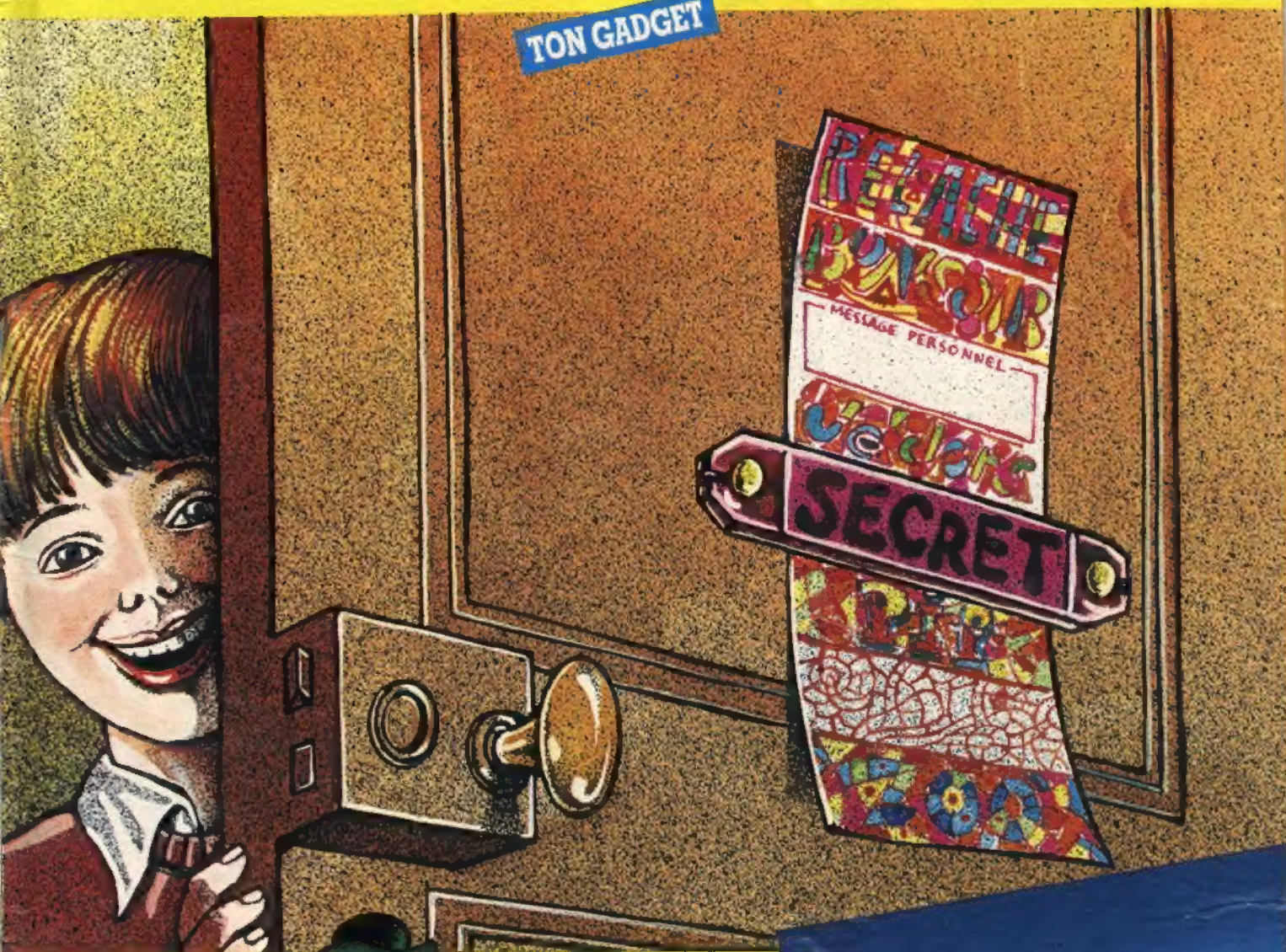
un jeu passionnant
un jeu gay-play

LA SEMAINE PROCHAINE

LA PLAQUE DE PORTE DECODEUSE

Grâce à elle tu feras apparaître
l'un des seize messages codés de ton choix.

TON GADGET



EXCLUSIF !

Le début d'une
grande
aventure de
LA JUNGLE
EN FOLIE :
"Mambo
Zizi
Panda ».



**GRAND
CONCOURS**

« L'Histoire,
tu connais ? »

3^e semaine

Découvre les erreurs
et gagne un voyage
au pays des Pharaons
ou l'un des 500 super-lots.



LÉO

bête à PART

